GAME SOFTWARE

电子游戏软件

2007年9月上
定价9.80元

攻

NDS动作游戏大作！彻底攻略！
洛克人ZX降临

最新传说游戏！传说迷专享！
传说迷传说2

2007年E3展会全面报道！参展情报一锅端！
66款超级劲作 火热轰炸！

DVD 100分钟满载

真·风神制作

电击E3报道
120分钟足量展会&新作视频完全释放！
三大厂商发布会

特

生化危机5/真·三国无双5
生化危机 安布雷拉编年史
合金装备 索利德4
杀戮地带2/失落的奥德赛
刺客信条/寂静岭5
寂静岭 起源
GT赛车5 序章
灵魂能力4
世界街头赛车5/光环3
光环战争
皇牌空战6 解放的战火
恶魔猎人4/辐射3
世嘉拉力REVO
虚幻竞技场3/天剑
魂斗罗4/超级马里奥银河
战国无双KATANA
寓言2/美丽块魂

超注目作
KillZone2 死磕 Halo3
次世代机能正式大碰撞！ FPS王者争夺正式开战！

大人气游戏
PS3震撼效果体验
合金装备 索利德4
GT赛车5序章

白魔部队 海量新作展示
CAPCOM超瞩目视频发表
生化危机5


特典海报
超级机器人大战OGS

任天堂创意 有创意！大乐趣！任天堂精彩游戏大集合！
「Wii健康」风潮正式袭来！前所未有的新奇体验！

ISSN 1006-5032





PSP
STEEL HORIZON
KONAMI
FROM SOFTWARE
RATATOUILLE
Nintendo

SoCOOL

No.22
AUG 2007

8

优惠价:15元



20大潮流品牌

夏季新作

·海外潮流品牌·港台人气潮牌·潮流店铺 示范关键新品穿搭

7月下旬全国上市!!



电子游戏软件 GAME SOFTWARE

2007年9月上

旬刊 创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「失落的奥德赛」

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

看E3 热点话题 & 独家分析

看E3 业界格局洗牌 ······ 004
新闻大汇总 ······ 006
视点：南柯梦醒 ······ 011 视点：杀阵 ······ 012
发布会：微软的求胜之道 ······ 014
评论：微软帝国的大一统野望 ······ 015
发布会：索尼的另类逆袭 ······ 034
评论：掌机新形态 ······ 035
发布会：健康理念大旗 ······ 058
评论：游戏扩大论 ······ 059

看E3 68款新作彻底报道

失落的奥德赛 ······ 016
刺客信条 ······ 020
光环3 ······ 022
世界街头赛车4 ······ 024
世嘉拉力REVO ······ 026
生化危机5 ······ 027
宝贝计划 动物聚会 ······ 028
皇牌空战6 解放的战火 ······ 029
光环3 ······ 022
美丽块魂 ······ 030
背罪者2 充血 ······ 030
寓言2 ······ 030
光环战争 ······ 030
VR战士5 ······ 031
高达无双 ······ 031
顶级网球3 ······ 031
神人 ······ 031
毁灭全人类 法隆之路 ······ 032
质量效应 ······ 032
火影忍者 忍者的崛起 ······ 032
吉他英雄3 摇滚传奇 ······ 032
极品飞车 街道争霸 ······ 033
凯恩与林奇 亡魂 ······ 033
荣誉勋章 空降师 ······ 033
野蛮人 柯南 ······ 033
杀戮地带2 ······ 037
合金装备 索利德4 ······ 040
胜利十一人11 ······ 042
恶魔城X 年代记 ······ 044
灵魂能力4 ······ 046
虚幻锦标赛3 ······ 048
寂静岭 起源 ······ 050
寂静岭5 ······ 052
GT赛车5 序章 ······ 053
NBA 08 ······ 054
神秘岛 德雷克的宝藏 ······ 054
拉切特与克拉克 未来 ······ 054
天剑 ······ 054
辐射3 ······ 055
真三国无双5 ······ 055
龙穴 ······ 055
战鹰 ······ 055
小小大星球 ······ 056
白骑士物语 ······ 056
审判之眼 ······ 056
薄雾 ······ 056
剑刃风暴 百年战争 ······ 057
化解危机4 ······ 057
铁拳6 ······ 057
魔界战记3 ······ 057
生化危机 安布雷拉编年史 ······ 060
军队战争2 ······ 062
深海 ······ 062
马里奥与SONIC北京奥运会 ······ 062
银河战士3 堕落 ······ 062
梦精灵 梦境遨游 ······ 063
宝岛Z ······ 063
马里奥赛车Wii ······ 063
幽灵小队 ······ 063
阿尔戈斯战士 ······ 064
任天堂全明星大乱斗X ······ 064
古惑狼泰坦 ······ 064
Wii健康 ······ 064
水精杜伊的大冒险 ······ 065
灵魂能力 传奇 ······ 065
疾速飚车 ······ 065
龙刃 怒火 ······ 065

攻研 攻略人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说

传说迷传说2 ······ 072
洛克人ZX 降临 ······ 080

别致 固定栏目 & 特色专栏

中国电玩榜 ······ 066
游戏铁板阵 ······ 068
闯关族的家 ······ 076
大墙画廊 ······ 082
绘卷 ······ 083
龙哥热线 ······ 084
科普园地 ······ 086
GAME BAR ······ 088
三栖人 ······ 090
电玩小说 ······ 102、104
电玩范特西 ······ 106
猎狐犬基地 ······ 108
新作游戏发售表 ······ 110
个人专栏 ······ 112

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■美术制作：郑京伟 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

烽火再燃 三大厂商之争

软件阵容大比拼

法宝尽出 试看谁与争风

XBOX 360　PS3　Wii　PSP

渐入佳境的微软 期待进一步努力

作为新一代三大主机的急先锋，XBOX360自05年底发售以来全球销量已经超过了一千万台。客观来讲，这个成绩并不算太好——特别是在它比另外两名竞争对手提前一年发售的前提下，最困扰微软的，应该还是360始终无法在日本打开局面的问题，将近两年在日本销量42万多台的销量，Wii刚发售就已超过了这个数字。不过凭借着游戏制作上的渐入佳境以及XBOX LIVE在网络方面完善而成熟的服务，再加上HALO3这张王牌在手，未来的走向对360还是比较有利的。但是这并不能成为微软放松的理由，毕竟Wii如今的全球销量已经逼近900万台，主机之间的角逐以后将会更加激烈。

索尼高举降价旗 硬件软件两手抓

不可否认，索尼的前两代PS系主机取得了前所未有的辉煌，并牢牢保持家用主机王者的宝座十数年之久；同样不可否认，作为它们接班人的PS3如今无论是在迎接销量还是软件阵容方面处在一个比较尴尬的位置。造成这种情况的主要原因有两点：一是主机价格过高，这方面不要谈什么所谓的性价比，绝对价格就在那摆着呢；二是已发售的游戏数量少，大作更少，真正值得期待的大作又差不多全是"发售日未定"。不少原定PS3独占大作改为跨平台发售就是一个信号。这次E3展上索尼将60GB版PS3降价100美元是一个比较切实的手段，但是索尼所需要做的，远远不止这些。

创意化的任天堂 坚决不走寻常路

看来任天堂把宝押在走异质游戏道路上是明智之举，因为不论是从硬件还是软件的销量来看，它都是毫无疑问的赢家。通过新主机的新功能创造了诸多颇有创意和乐趣的游戏，使得即便是很少接触游戏的人们也能马上感受到游戏的乐趣，任天堂在开拓新用户群上的成功有目共睹；但是如今我们也不得不面对这样一个事实：那就是在Wii上已经很难看到"传统"意义上的大作了，不论是Wii还是NDSL，销量最好的游戏之中往往有许多都是比较"怪异"的游戏，传统大作的成绩实际上并不好。这次E3上任天堂公布的新周边更是有要将Wii打造成健身机器的倾向……

终于露面的新款 向家用主机靠拢

这次E3展上并没有太多震撼的消息公布，索尼的新款PSP还算是比较能够吸引人们眼球的了。更薄、更轻、电池续航能力更长，这些其实并非是新款PSP真正的卖点，能够接驳电视才是其用意所在。掌机接上电视能干什么？让掌机玩家也能够欣赏到大屏幕的画面，这有意义么？如果追求的是端坐在家里的电视机前玩掌机，那它和家用机还有什么区别？这其实是一条制约掌机便携性的"改进"，但是索尼真就这么做了，或许是为了将来万一PS3不行了好预先留着后手？不过抛开这点不谈，新款PSP还是有不小吸引力的，至少编辑部里就有人对之眼馋不已。



看E3

洗尽铅华回归务实理念，规模缩减但内容不变，次世代大战更火爆上演。

凭创意稳坐掌机天下 拓宽思维引领整个业界

NDS在掌机界的霸主地位早已是不可动摇的了，看看前一段时间的销量榜就可以知道，单单NDSL的销量就比排在它后面的所有主机销量的两倍还要多。这样的气势在以往是绝对看不到的，而且不只是在掌机领域，NDS的火爆也将影响波及到了家用机，很多原来家用机的大作都跑到了NDS上。而本次的展会，任天堂的宣传重心并没有投注到这款掌机，而是把更多精力放在Wii的宣传上面。Wii能有今天的成功，和NDS是有很大关系的。可以说NDS是任天堂挑战创新领域的一款试金石，正是因为有了它的成功，于是才更加坚定了在家用机市场也要掀起一场革命的信念。现在的NDS已经进入了稳步发展的阶段，包括已有的众多经典作品，和以后预定要推出的诸多大作，这款掌机的未来只能是越来越好。因此，任天堂现在已经不必再担心要为NDS做特别的宣传，掌机市场的最大份额是不会轻易丢掉的。

E3缩减规模的消息折磨了玩家一年的时间，本以为今年不会再有往年的精彩，但实际上，精彩也不亚于往年。抛开新主机公布这些几年才得见一回的噱头，本次的E3展在游戏公开的阵容方面是绝对不亚于以往。而且随着次世代主机的较量逐渐接近白热化，因此本届展会也更加有看头。每个厂商都有基本相同的展示区域，谁更吸引人呢？看的就是各厂商征服玩家的实力。

ABOUT SCE,MICROSOFT&NINTENDO

业界格局重新洗牌 本届E3对决继续上演

用诚恳的态度博得人们的欣赏 索尼发布会内容精彩充实

相对于前几届的华丽，索尼本次的发布会显得格外务实。发布会上许多游戏介绍都是通过PS Network来实现的，也算是顺带宣传了一下。另外，索尼也没有罗列什么数据来炫耀成绩，从头至尾几乎都是在公开游戏影像。如《GT5》、《MGS4》等大作的影像播放都收到了不错的效果。还有就是《杀戮地带2》的实际游戏画面公布。索尼本次用自己的技术证明了PS3的确是可以做到如同去年公布的画面水平，至于游戏的内容方面则还有待日后的考察。最后，索尼还宣布现有60GB版PS3降价100美元，本次展会中的索尼确实没了昔日霸主的骄傲，但却让我们看到了一个务实进取的厂商。



以精彩纷呈的影像感动观众 微软为玩家奉上大作盛宴

微软的发布会和索尼类似，都是以游戏的介绍为主，公布了如《皇牌空战6》、《生化5》、《光环战争》等，而最后则以《光环3》作为压轴大戏，博得了满堂彩。微软这次的发布会底气很足，一开场就列出了大把的数据来证明360如今在世界上的巨大优势，并将自己主机的数据和其他两台主机进行对比。微软的财大气粗在本次展会上没有得到展示的空间，其新闻发布会也只比对手的两家稍微好一点，如乐队等助兴的噱头令人觉得是经过了充分的准备。





←《战争机器》到现在依然是360上最为出色的游戏，而本次PC版的发布更是令无数电脑玩家们欣喜若狂。

两大革命硬件同时重磅出击 任天堂将创新进行到底

任天堂现在应该算是独立于360和PS3之外的硬件厂商，他们所公布的游戏和其他两家风格完全不同，这次也没有公布任何真正传统类型的作品。任天堂的发布会更像是一个大型的产品试玩推广活动，其最新研发的《Wii Fit》和专用周边“Wii平衡板”再一次突显了老任的创意。的确，大家都在介绍新游戏，那么关于“新作”这个话题就会变得没什么吸引力，而“新硬件”和“新创意”则显得非常有话题性，也更容易引起人们的关注。于是，本作也很自然成为了发布会的一个重点，并且也是试玩区的最热门游戏。任天堂这次的信心十足，从很多方面都有体现。如罗列出一堆数据和PS3在对比，可见任天堂已经将矛头直至索尼，打算夺回失去了十年的家用机霸主地位。在三大厂商的发布会中，索尼显得务实，微软显得花俏，而任天堂则是介于这两者之间，并且举手投足间都透着不可一世的王者风范。

Show Express

E3 新闻索引

改革后的首届E3大展完全报道

《杀戮地带2》实际画面放出 索尼给支持者们的不错答卷

由SCE旗下的Guerrilla Games所开发的PS3第一人称射击游戏《杀戮地带2》在本次E3展首度公布了实机游戏画面与游戏试玩。本作是PS2上《杀戮地带》的续作，以未来世界为舞台，故事叙述的是不断往银河发展的人类分裂为军国主义激进派与保守派，展开了一场行星对行星的大战。

自从在05年E3展上公布了概念影片并沉寂2年之后，这次还是《杀戮地带2》首次以实机的方式展示游戏内容。本次公布的展示仿照了05年E3上那段概念影片的内容，以搭乘飞行载具的ISA士兵降落地面展开战斗为开头，整体观感已有近似先前概念影片的水准。游戏采用灰暗颓废的科幻风格，场景的构成非常细致复杂，并具备高度互动性，墙壁或柱子会随着枪炮的击中而损坏剥落，敌我双方士兵的AI行动与反应也都非常流畅自然。



由于05年的那段概念影片被众多玩家特别是业内人士质疑真实性，因此这次实际影像的放出也算是索尼给出的一个答复吧。实际影像在画面质量上比概念影片有一定的下降，但是整体水平仍然还是很高的。本作预定在2008年内推出。

马里奥赛车最新作发布 全球玩家都能联网对战

任天堂于近日发表，将于2008年推出《马里奥赛车》系列在Wii上的最新作《马里奥赛车 Wii（暂定名）》，支持Wii体感操作与网络联机对战。《马里奥赛车》系列是集合马里奥等任天堂旗下知名电玩角色于一堂的趣味赛车游戏，从第一作推出至今已经有15年的历史，期间曾与任天堂各家用于掌上型平台推出多款系列作，并与NAMCO合作推出过街机版。

游戏将同捆附属专用周边“Wii方向盘（Wii Wheel）”，玩家可以把Wii遥控器安装在方向盘型的支架中间，以手握方向盘的体感方式游玩，增加游戏的乐趣。游戏将支持任天堂Wi-Fi网际网络联机功能，让全球玩家可以通过网络一同享受对战的乐趣。本作预定在2008年内推出。

三国无双新作再掀热潮 五虎上将今秋登陆PS3

光荣于7月17日在日本东京所举办的SCEJ产品发表会“PlayStation PREMIERE 2007”中，正式发表了将于今年秋季推出PS3战略动作游戏《真・三国无双5》，并宣布无双系列在日本的销量已经超过1000万套、全球销量已经超过1500万套。

《真・三国无双5》由森中隆担任制作人，承袭系列作的战略动作类型，并加入全新的“连舞系统”，展现如同功夫电影般的动作演出。这次登场角色的动作与造型将全面翻新，战场的战略性与临场感也将大幅提升，以“终极的动作、终极的战场”为制作概念，来达成更为进化的一骑当千爽快感。本作预定于9月东京电玩展展出试玩版，今年秋季推出。



超大制作带来的超强震撼 《光环3》软硬件同步出击

由微软Bungie工作室制作的Xbox360顶级FPS大作《光环3》即将于9月推出。微软本次特别包下E3展总部附近的Viceroy Santa Monica Hotel来提供采访媒体的专访与游戏展示行程，并以饭店中最大的会场来进行《光环3》的展示，足见微软对这款即将上市强作的重视。

除了游戏的演示，现场同时也展示了本次E3最新发表的“Xbox360光环3特别版”主机，该主机采用与游戏主角士官长相同的斯巴达绿金色，以军绿加上金色与黑色点缀，并印有机械印象的纹路与游戏标题，将同捆附属相同配色的无线手柄2只以及耳麦1组。



“Xbox360光环3特别版”主机将配备有HDMI数字影音输出端子，与Elite版相同。硬盘容量则维持现行豪华版Xbox360主机的20GB，而非Elite版的120GB。

另外，Xbox360《光环3》的中文版预定9月25日全球同步推出，定价约为人民币350元。“Xbox360光环3特别版”主机则将采取限量方式推出，价格尚待后续公布。

KONAMI展台焦点直指MGS 小岛秀夫将告别《合金装备》

KONAMI于本届E3中最受瞩目的便是小岛秀夫制作的《合金装备4》，不但在SCE的发表会上以特别来宾的身份受邀登台，在自家发表会上也是重头戏。不过小岛秀夫表示，《合金装备4》将会是最后一部由他亲自参与制作的系列作品。



↑小岛在现场大谈E3对MGS的帮助。

小岛秀夫致词完毕后，现场播映了当日中午曾于SCEA发表会中播映的《合金装备4》最新宣传影片，影片中展示了能控制士兵的纳米机器，以及雷电继去年预告片中与Metal Gear精采的武打场面之后，又再次演出与不死身角色Vamp的激烈对决场面。

SCEA发表会中小岛秀夫表示《合金装备4》的实机试玩要等到7月24日的20周年纪念派对才会展出。

皇牌空战6网战要素公布 游戏支持玩家语音通信

本作是系列中首次加入网际网络联机对战支持的游戏，提供了多样化的对战模式，包括所有玩家乱斗的“殊死战”、分为两队相互对抗的“团队对战”等等，并提供多种对战舞台供玩家选择。游戏支持语音通信功能，让参与对战的玩家可以实时沟通、进行联合作战。针对战斗中常用的无线电通话讯息提供了“简易沟通系统”，这样即便是没有耳麦的玩家也能与其他玩家通信，而且讯息会依照玩家的语系设定自动翻译，可进行无障碍的跨国沟通。



↑在网络要素方面的大力增加是本作的特点。

所有联机对战的成绩与评价都会汇入线上排行榜中，与全球玩家角逐排行顺位。挤进排行榜高位的玩家，还能获得全球独一无二的称号。另外，为了平衡新旧战机间的性能差异，让所有机种都能有活跃的机会，游戏中将加入“机体等级系统”，系统会根据胜败的条件，给新型战机加上不利条件，同时替旧式战机加上有利条件，让玩家无须顾虑机种性能的差异，而能选择自己喜欢的机种。本作日版预定在今年11月1日推出，定价为7800日元。



更薄、更轻、更娱乐 新款PSP将于9月开卖

SCE于7月12日宣布推出轻量化、薄型的新款PSP（PSP-2000），重量将减少约33%，且具有将PSP中的影像输出至电视的功能。其大体变革为，新PSP重量为原PSP的三分之二、约189克（原PSP约为280克），厚度约为原PSP的五分之四、为18.6厘米（原PSP约为2.3厘米），迈向薄型化、轻量化，具有影像输出端子和更快的读取速度，其电池变为1200 mAh（原PSP为1800 mAh），不过据称续航能力不会比原来的款式弱。

从正面看，新版PSP的造型与旧版并没有什么差别，比较显著的只有扩音孔从下面移到上面，其余功能按钮与灯号等都与旧版主机相同，尺寸大致上也是相同的。主机背面的厚度明显变薄，原本左右两侧凸出部分变平，电池盒盖的造型与设计也随之变更。PSP左侧的无线网络开关移到上方红外线传输端口的位置，记忆卡插槽则是往上移到与L键邻接的银色边条处。右侧基本上并无变动。机身边缘的棱角部分变更圆弧设计。PSP下方的扩音孔移到上方，线控耳机麦克风端子位置调整，设计有变更，需搭配新版耳麦，同时兼作影像输出端子，电源端子处的座充接点取消，只剩圆形变压器插孔。PSP上方的红外线传输口取消，UMD光驱掀盖的开启方式从滑动开关改为直接扳开，并取消盘片弹出设计，USB扩充部分不变，原本的麦克风或摄影机周边仍可沿用。



↑平井一夫此刻的心情会很兴奋吗?

现场还以新版PSP搭配色差端子输出线播放UMD影片《蜘蛛侠2》，虽然UMD的容量不到单层DVD的一半，但是在先进压缩技术的帮助下，画质相当优异，与DVD相较之下可说是毫不逊色，而且输出时能以完整分辨率重现，不受限于PSP屏幕分辨率。

整体来说，新版PSP的外观造型与旧版并无太大差异，取消的部分也都是先前没有用到的，轻薄化的机身提升了可移动性，影像输出功能更是大大扩展了PSP的应用范围，以后PSP玩家将可以视情况以不同的方式来享受游戏与影音的乐趣。除了外观可见的变更外，加倍的64MB存储器预计将可改善游戏读取速度，不过目前还不清楚相关的运作方式与支持范围。

目前PSP的全球出货量达2500万台以上。新款式PSP预定今年9月起陆续在日本、美国、欧洲上市。



←新版PSP的外观变化的确不是非常明显，但它的原装耳机线控部分倒是改变了不少，感觉也是稍微小巧了一些，表面也更有质感。

→通过对比可以很明显看出新机型比原来要薄一些，但手感会不会变差呢?





←本次的电源接口处取消了座充的设计，原先的设计中其实有很多这种大家平时根本用不到的东西。通过这次精简之后便不会再有那些浪费成本的设计了。



GT赛车新作今年十月发售 序章作品也让你甘心掏钱

SCE于7月17日举办的“PLAYSTATION PREMIERE 2007”会中宣布，将于今年10月推出PS3驾驶仿真游戏《GT赛车5 序章版》。本作是知名驾驶仿真游戏GT系列在PS3上的最新作，游戏将以1080p、60fps的高分辨率流畅画面呈现，并支持最多16人参与的网际网络联机对战。



↑“序章”都能拿出来卖也就只有GT了。

游戏中车辆建模的细致程度大幅提升，在展会上以奥迪R8以及法拉利F430为例，来展现游戏中细致刻画的外形与车辆内部细节，连引擎室的构造都忠实加以重现。除了宝马Z4和法拉利F430等已上市新车外，还将收录预定在今年10月份东京国际车展展出的最新概念车款。



本作将大幅提升网络对战功能，能够参与竞赛的车辆扩增为16辆，是前作的两倍，大幅增加竞赛魄力。相关仿真运算的精确度更为提升，计算机操控的竞争车辆人工智能也有大幅进步，AI会根据各自的判断来坚守自己的行进路线，并伺机取得领先地位。

玩家还可自行设定桌布、直接从画面上查询活动行事历、好友排行、世界地图与各地天候……等信息，各功能三选项采用类似XMB的图标设计，并支持3D网络虚拟社区服务“Home”。本作将配合9月东京电玩展与10月东京国际车展展出，价格未定。



SCEA发表80GB版本PS3 60GB版本降价100美元

索尼美国分公司于7月9日正式对外宣布：将于今年8月份在北美地区推出内置80GB硬盘版本的PS3，该版本售价为599美元，并且自即日起将现有的60GB版本PS3主机价格从原来的599美元降为499美元。

这次发表的80GB版PS3，在规格方面与之前的韩国版80GB相同，都是采用欧版的精简化新设计搭配80GB的大容量硬盘，并将同捆PS3游戏《摩托风暴》。现有的60GB版PS3仍将继续贩售，定价下调100美元，至于20GB版的PS3，早已在北美地区停止销售。SCEA表示，在光盘套装游戏部分，除了现有的40款游戏之外，将于本财年内在北美地区推出超过120款新游戏，其网络虚拟市场“PLAYSTATION Store”上已经推出超过60种下载游戏以及相关内容，之后还将推出更多下载新游戏与“PS Home”3D虚拟社区功能。



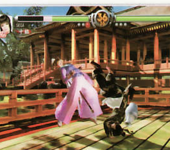
↑80GB版的PS3只会发售美版。

本次的降价措施仅限北美地区，其余地区目前并未发表任何具体的降价计划。根据日本媒体报道，SCEJ方面表示日本地区目前并无降价计划。按照如今的汇率换算，降价后的60GB版PS3，折合成人民币约为4000元人民币左右。



VR战士5将推出360版 对应XBOX LIVE强化网战

由SEGA AM2制作、移植自街机同名作品的XBOX360版3D格斗对战游戏《VR战士5》预定在今年秋季推出。360版《VR战士5》是以阶级版内容为基础所移植，强化了反锯齿处理、提供更丰富的游戏内容、支持震动回馈，并加入Xbox LIVE联机对战、网络排名、下载回放记录等丰富的线上功能。本作的PS3版本已经发售，这次的360版主要在于对网络部分所作出的强化。



↑PS3版在画面上仍然有不足之处。这次的360版也会对此加以改进。



微软游戏事业部副总裁皮特摩尔转投EA 两大公司高层人员“互换”背后有何深意？

就在E3刚结束不久，北美著名游戏厂商EA就宣布了一条爆炸性新闻：微软游戏事业部副总裁皮特·摩尔（Peter Moore）将离开微软，并且将就任EA SPORTS部门的总裁。皮特·摩尔在EA SPORTS的正式上任时间将是今年9月份，并且直接对EA的首席执行官约翰·里奇蒂耶洛（John Riccitiello）负责。

就在前不久，约翰·里奇蒂耶洛曾经对EA进行了一次比较大的改组，EA将分成四个独立的部门，每个部门由该部门的总裁全权负责，部门总裁则是直接对约翰负责。除了皮特·摩尔即将上任的EA SPORTS之外，弗兰克·吉布（Frank Gibeau）负责的是“EA Games”，凯西·维拉贝克（Kathy Vrabeck）负责的是“EA Casual Entertainment”，南茜·史密斯（Nancy Smith）负责的是“The Sims Label”。之前的EA虽然也基本是按这四个大的部门设置，不过近年来由于EA旗下的游戏系列越来越多，整个公司架构过于庞大，因此约翰才于前不久进行了这次公司结构改组。

在2003年正式加入微软之前，皮特·摩尔曾先后担任过著名运动品牌锐步的高级副总裁。以及世嘉美国分部的首席执行官，他加入微软之后，对微软游戏事业方面做出了非常大的贡献。约翰·里奇蒂耶洛表示“皮特·摩尔在游戏和运动这两个领域所取得的成就使得再没有任何人比他更适合做EA SPORTS的总裁了。不管是早先他在微软时作为我们的伙伴、还是更早时他作为我们的竞争者时所表现出来的预见性和领导才能都赢得了我们的尊重。”

皮特·摩尔则表示，“EA SPORTS的工作人员们创造了游戏业界中一个非常著名的品牌，而约翰的改革将更利于公司的成长。再没有比能够加入EA并且将我们全家搬回旧金山的海岸更让人兴奋的事了！”

微软方面，取代摩尔原来位置的则是EA的前任总裁堂·马特立克（Don Mattrick），他在EA曾先后担任过众多的职位并最终成为总裁，如今在微软他担任的是部门顾问。微软方面的发言人表示能够找到堂作为皮特的接任者是很好的结果，堂在业界拥有丰富的资历。EA和微软这次的人事变动看上去就像是双方高层人员的互相交换一般，不知这背后是否还暗藏着什么玄机？



↑皮特在微软游戏部门的功绩卓著。



第四代电子鸡玩具上市 交友、生育、上网样样行

BANDAI于7月13日宣布即将在我国台湾地区推出第四代电子鸡游戏机，新型的电子鸡结合了红外线传输、网络服务功能，让玩家的电子鸡可以与其他的电子鸡交朋友、谈恋爱、生小孩等等，甚至进入虚拟世界去生活。

自从1996年11月23日问世以来，电子鸡曾经在全球引发过一股虚拟宠物的饲养热潮，2004年又再度推出新款电子鸡，至今为止的10年内全球的电子鸡销售总量已经超过七千万个。BANDAI这次是在FunBox夏日玩具节活动中公开的新款电子鸡，同时还派出了电子鸡的玩偶跳舞，现场还有试玩活动，第四代电子鸡售价为695元新台币，折合成人民币大约为174元。

BANDAI玩具台湾分公司董事总经理大之木铁平表示，此次在台湾推出第四代电子鸡，新增红外线与网络功能，玩家可通过红外线联接装置，与其他电子鸡交朋友、玩游戏、交换礼物等，如果找到喜欢的对象，还可以结婚生子、甚至可能繁衍很多代。玩家可借由购买电子鸡时内附的密码，免费登录电子鸡网站让你的宠物在虚拟世界中购物、喝咖啡、看医生等，过着拟人化的生活，玩家在虚拟世界中购买的物品，还可带回随身电子鸡游戏机上，拿来自用或是送人皆可。





PS3在日本销量终过百万 与Wii的数据比例为1/3

根据日本著名游戏杂志《FAMI通》最近的一次数据统计表明，自从去年11月11日在日本正式发售以来，截至统计截止的今年7月15日，PS3在日本国内的总销量终于突破百万，达到了101万，这项统计结果是该杂志根据全日本3500多家贩卖PS3主机的商店反馈后得出来的数据。作为比较，同样也是在这次统计中得出来的数据表明，任天堂的Wii在日本国内的总销量已经超过了290万台，由于Wii的销量统计截止日期是今年7月8日，比PS3稍早，所以现在的实际销量应该已经突破了300万台。三大新主机的另外一位主角，微软的XBOX360在日本的总销量则是420705台。

从以上数据结果我们可以看出，PS3和Wii目前在日本的销量比例约为1：3，路透社指出，索尼的PS3在日本销量超过百万所花费的时间是任天堂Wii的四倍！与PS3和Wii相比，提前一年发售的XBOX360尽管在欧美市场反响很好，但日本玩家就是死活不买它的帐，两年来42万台左右的成绩连PS3的一半都不到，更不用说和自发售以后就一直销量飙升的Wii相比了。好在360是东方不亮西方亮，但PS3不但在日本战绩不佳，在欧美和其他地区方面的销量也不如人意。发售后八个月才在本国突破百万销量，与PS2当初的无尽辉煌相比，PS3目前的处境实在是让索尼尴尬。



独具创意的粘土制作游戏 小小星球上的另类大世界

《小小大星球》是由Media Molecule开发，SCEA预定2008年推出的PS3动作解谜游戏。本作是一款采用粘土动画风格3D绘图与2D横向滚动条玩法的动作解谜游戏，玩家将操作可爱的粗布小娃娃，在多样化的场景中进行冒险、解谜与创作。

本作以“游玩、创作、分享”3大目标为制作理念，融合游玩与创作要素，玩家可以在游玩过程中收集与获得各式各样的创作素材与能力，并使用这些素材来进行关卡的创作，还可以通过丰富的网络联机社群功能，一同游玩、创作与分享。游戏的创作功能非常直觉弹性，提供日常生活中可见的各式基本对象，以及用于对象创作的各式材质与形状模板，让玩家通过复制、缩放、堆栈、连接、塑型、镶嵌、镂空……等雕塑手法，以及上色、喷漆、贴图等彩绘方式，来建构出各种自创对象或是场景。

游戏中所有对象与场景都将依照真实物理法则运作，当玩家使用木头方块模板建构出木制玩具战车，并加上木制的轮子后，战车就可以在斜坡上滚动；在翘翘板另一边丢下重物，就可以将自己弹射到半空中等等，体验充满互动性与变化性的小世界。本作预定在今年公布试玩版，并于2008年推出。



灵魂能力新作改变类型 舞台跨越欧亚两个大陆

BANDAI NAMCO旗下著名的3D刀剑格斗游戏《灵魂能力·传奇》日前公布了不少新消息，作为系列最新作，本作的类型不再是传统的格斗，而是改成了第三人称动作，以《刀魂》与《剑魂》两系列作之间的时空为背景，并采用Wii独特的动态感应体感操控。

从这次官方放出的画面中，可见识到齐格飞、多喜、御剑平四郎、艾薇等熟悉的玩家角色，他们将在埃及陵寝、地下迷宫、营帐等横贯东西的冒险舞台中，结伴对抗盗贼、忍者、蜥蜴人、木乃伊等敌人，此外还将有阿斯塔罗斯、法老王、飞龙等强劲的BOSS等待着玩家去挑战。

本作由Jin Okubo担任制作人，导演是Tetsuya Akatsuka，这两人都是系列作的重要制作人。他们表示，本作的制作目标是让所有人都可以通过简单的操作进行游戏，游戏中的关卡都不长，最短的只有5分钟，最长的有15到20分钟。虽然关卡很短，但是本作的关卡数量将会非常多。在本作中，武器能力将会非常明显地影响到人物能力，例如火焰剑将会让角色拥有火焰的相关能力。由于类型从以前的格斗游戏改成了如今的动作过关，所以无论在战场环境还是战斗手感上都有较明显的无双风格。本作预定在今年冬季推出，价格未定。



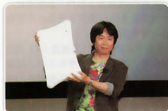
↑这次的灵魂能力“传奇”带有很明显的无双系列风格。



Wii成为大众娱乐新平台 任天堂发布3款创意周边

任天堂于7月11日上午在美国洛杉矶Santa Monica举办E3展发表会，会中以融合传统核心玩家族群与全新休闲玩家族群为主题，发表了多款Wii的新硬件周边。这些新的周边硬件包括“Wii光线枪（Wii Zapper）”、“Wii方向盘（Wii Wheel）”与“Wii平衡板（Wii Balance Board）”。

Wii光线枪是款可将Wii遥控器与双节棍手柄组合成光线枪的枪型支架，预定与《生化危机 安布雷拉编年史》同步推出。Wii方向盘则是将Wii的遥控器手柄转化成方向盘型控制器的周边，预定与《马里奥赛车Wii》同捆推出。除了延伸原有Wii手柄的扩充周边外，宫本茂在会上还亲自为大家展示了全新的Wii健身用多功能控制器周边“Wii平衡板”，这是款具备压力感测功能的踏垫，可感测玩家双脚踩踏的压力与身体重心的位置，搭配《Wii健康（Wii Fit）》等软件，可提供体操、瑜珈等训练课程与小游戏，达成健身、减肥与娱乐的效果。虽然目前只发表了以健身为主轴的《Wii健康》，不过从示范中所展现的多样化运用来看，未来势必会有更多游戏运用到这款独特的控制器周边。

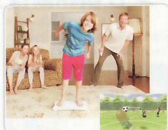


↑宫本茂就是任天堂的创意最佳代表。



将娱乐健身功能发挥到底 任天堂Wii新作让你动起来

任天堂最近新公布的《Wii 健康》是一款健身训练用游戏，通过专门的“Wii 平衡板（Wii-Balance Board）”来提供体操、瑜珈等训练课程与小游戏，达到健身、减肥与娱乐的效果。Wii平衡板是Wii专属的输入周边，采用与Wii遥控器相同的蓝牙无线传输，具备多重压力感测功能，可感测玩家双脚踩踏的压力与身体重心的位置，因此可用于测量体重、判断练习动作的正确性，以及操控趣味小游戏。



《Wii 健康》将通过Wii平衡板的压力感侧功能，提供伸展体操、有氧舞蹈、瑜珈动作、俯卧撑……等一系列的健身训练课程，来改善使用者的体态与健康，并提供体态监控功能，使用者可通过Mii来区分与记录自己的体重，长期追踪观察锻炼成果。除了严肃的健身训练外，《Wii 健康》同时也提供了跳台滑雪、呼拉圈、滚球、足球守门……等趣味小游戏。



《寓言2》打造最强角色扮演 众多新系统颠覆传统规则

《寓言》是XBOX上有名的角色扮演游戏，凭借颇具特色的战斗系统以及庞大的世界观赢得了大量XBOX玩家的支持，在今年E3展上《寓言2》公布了不少新消息，特别是在游戏制作人彼得·莫利纽兹（Peter Molyneux）的访谈中更是透露出许多内幕。

彼得是业界知名的老牌游戏创作者之一，曾推出过《黑与白》、《地下城守护者》、《上帝也疯狂》等众多精典名作。彼得表示，他的目标是打造史上最佳并且是大家前所未见的角色扮演游戏。《寓言2》承袭前作的高自由度特色与多样化成长系统，本作的目标是打造一个具备庞大规模深奥内容，但任谁都能轻松上手并玩完全部内容的RPG。当被问到游戏中的角色是否仍采用传统的HP系统时，彼得表示传统游戏之所以要使用HP等数值化的计量表系统，最大的目的就是用来区别角色的生死状态，HP降到0通常代表角色死亡，从最后记录点重来。但是在本作中，并不会执着于HP的多寡与角色的生死，就算主角被敌人击倒，也只会在身上留下疤痕作为印记，游戏仍会继续进行下去，并不需要因此而中断重来。



↑《寓言2》是非常值得期待的作品。



凉宫春日与SOS团员的逆袭 人气动漫作品登陆PSP

当红卡通动画作品《凉宫春日的忧郁》将被改编成PSP冒险游戏，本作的名称是《凉宫春日的约定》，游戏将以文字冒险的方式进行，并配有全程语音，舞台是即将举办“北高祭”的学校，描写团长春日和SOS团员们在决定要拍摄电影期间，动画中没有描述的的原创故事，并且为每个角色都准备了对应的结局及各种要素。本作包含了许多小游戏，例如沙滩排球以及在原作中的游戏也都有可能出现。



游戏将采用新系统“S.O.S.”（seamless operation system），这个系统简单来说就是指游戏中的人物在会话时，除了眼睛及嘴巴的张动外，还会以头部的些微摇动及配合呼吸的胸部起伏来作更进一步的表现。本作预定在2007年内发售，价格未定。



著名电影导演着手游戏开发 斯蒂芬·斯皮尔伯格处女作

大导演在电影圈内的名字可谓无人不知，然而他也不甘心只待在电影圈内，目前，EA公开了两款其洛杉矶工作室与奥斯卡最佳导演斯蒂芬·斯皮尔伯格合作的原创游戏细节。斯皮尔伯格表示，自己本身也是个游戏玩家，一直对制作游戏很有兴趣，这次终于有机会亲自和EA协力开发游戏，他感到非常高兴。

据悉，双方一共有三款游戏在合作开发之中，这次公布了其中两款。第一款是专为Wii打造的，将在传统的方块游戏中加入更多的新创意，适合各种年龄层的玩家，可在充满挑战、动作紧凑的互动游戏中相互较量，具有单人、合作或对战游戏模式。玩家可运用Wii的独特手柄来建造出自己的有趣游戏和建筑物，或是把这些东西全部毁掉。

另外一款游戏是强调紧张刺激的当代冒险游戏，玩家将担任一场情绪之旅的主角，故事的走向会由玩家的个人行动来决定，游戏将着重于玩家与一位谜样女性人物（她握有诸多未来可能性的钥匙）之间不断变化的关系。这款游戏将在PS3、XBOX360和PC上跨平台推出，目前尚未公开发售日期。



战国无双新作更名KATANA 用体感方式体验一骑当千

由日本光荣公司制作的Wii体感战国动作游戏《战国无双 KATANA（原名WAVE）》是以《战国无双》为基础所制作的战国动作游戏，游戏中玩家可以通过Wii的遥控器与双截棍控制器来操作众多战国武将，在战场上进行激烈的厮杀。游戏的故事背景为群雄割据的日本战国时代，有立志要从无名小卒、出人头地的人，有目标是成为最强剑豪、努力修行的人，有怀抱野心、誓将成为天下霸主的人，众多追求不同人生目标的乱世豪杰，将拿起自己的武器，勇敢投身于九死一生的战场……

本作中将收录刀枪等4种近距离武器，以及弓与火枪等4种远距离武器，每种都有各自的招式与特性，并可于游戏过程中不断获得更强力的武器。游戏的主要模式为“无双演武”模式，包含了4个章节、5场战役，每场战役都是由多个部分所构成，有的是要打倒大量的敌军，有的则是要以远距离攻击方式来攻击敌人等。

游戏在系列中首次采用了第一人称视点，玩家将以主观的方式来正面迎击敌军，同时还必须对抗隐藏在视线死角突然袭击而来的敌军，体验与以往第三人称视点不同的魄力演出。此外本作还包括应对各种挑战的“身手测试”模式，此模式中可获得用于购入道具的金钱，可以作为“无双演武”之外的修炼模式。此外还包括无双系列特有的“武器收集”和“特殊道具收集”等要素。本作提供了多样化的对战模式，包括比赛最快打败大量敌军的“一骑当千”、不受任何伤害到达目的地的“绝体绝命”等等，并可使用“Mii”来记录玩家的个人资料与对战成绩。



↑新作一改以往风格，是第一人称视角。



赛车作品挑战混战模式 《PGR4》征战上海赛道

Xbox360竞速赛车游戏《世界街头赛车4》的制作团队，于E3展期间接受了媒体的采访，谈到了一些关于本作的特殊内容。

首先，游戏收录从1957年到2006年的120种各式经典车款，并首次加入摩托车，摩托车与汽车还可以同台竞技，让玩家体验与先前系列作大不相同的挑战与乐趣。



↑本作的制作人力图打破赛车传统。

其次，本作的联机功能再度强化。当玩家进入游戏后，可以选择自己的国籍与国旗，成为各地的虚拟赛车选手，后续可通过Xbox Live联机来参与地区性乃至于全球性的竞赛，并可组队参赛，最多可让8名玩家联机对战，也支持单机分割画面双人对战。

至于赛道方面，游戏预定收录10个世界知名都会赛道，目前已知包括东京、纽约、伦敦、拉斯维加斯等原有赛道，以及上海、澳门、圣彼得堡、魁北克等新增赛道。制作团队表示，这次的天气系统使用许多新技术来呈现，其中以新加入的上海最难制作，因为沿途的建筑物与看板等景观实在太复杂多变了。



《光环》衍生作品人气爆涨 史诗级战略游戏《光环战争》

采用《光环》世界观所制作的Xbox360即时战略游戏《光环战争(Halo Wars)》，于本次E3展中首次针对媒体进行展示，媒体还专访到游戏首席设计师Graeme Devine，深入了解游戏的内容。



↑本作可能会吸引很多fans的喜爱。

该游戏由曾制作PC知名即时战略游戏《帝国时代》系列的Ensemble Studios费时2年半所开发，游戏的时空背景设定在《光环》首作的25年前，玩家将率领联合国星际指挥部(UNSC)的"火灵(Spirit of Fire)"小队对抗星盟大军。展示中首先呈现的是联合国星际指挥部的前线基地，整个基地的构成非常细致，而且有着生动的演出效果，就算玩家没有下达任何命令，基地中的各种设施依旧会持续运转，军营旁会有教官督促士兵们进行体能锻炼与军事训练，呈现活力十足的景象。

实时战略游戏的一大重点就在于单位的选取与操控，对于不使用鼠标的家用游戏机来说，操作界面的设计更是格外重要。对此，《光环战争》采用了专门针对家用机手柄所设计的操作方式，只要通过模拟摇杆与按钮，即可快速简便地进行单位选取。

关于与《光环3》的连动部分，制作人表示由于《光环战争》的时空背景是在《光环》系列之前，因此他们并没有打算让两者进行连动，士官长也不会出现在游戏中。



最终幻想7十周年特典 核心危机特别版PSP推出

SQUARE・ENIX于7月17日宣布，PSP动作角色扮演游戏《最终幻想7・核心危机》将于9月13日与游戏同步推出新版PSP主机同捆套装"最终幻想7・核心危机 FF7 10周年纪念限定版"。本作是以本传7年前的时空为背景，玩家将扮演与本传主角克劳德有着深厚关联的神罗精锐部队成员 扎克，通过他最后的经历来体验本传中未曾提及的一些秘闻。

这款限定版PSP套装的定价为25890日元，限量发售77777套。同捆版PSP主机采用轻薄化的新版设计，配色为冰银，以银色与黑色为基础的设计，背面印有"FF7 10周年纪念"标题与原创游戏人物图像，以及限量编号。包装中并附有以象征主角扎克大刀样式为基础所设计的吊饰。





生化、恶魔猎人双拳出击 CAPCOM两大主力登场

CAPCOM在本次E3展中，首次公布了《生化危机5》的实际游戏画面，并以Wii《生化危机 安布雷拉编年史》与PS3《恶魔猎人4》的试玩版为现场的宣传展示重点。

《生化危机5》继前年正式发表并放出概念影片之后，于本次E3的微软与SCE发表会中首次公布了实机画面。就目前所公布的影片来看，《生化危机5》的游戏舞台来到非洲，主角将面对众多狂暴的村民以及新种病毒的威胁。目前游戏仅以影片播映方式展出，并未提供试玩。另外，配合本次任天堂最新发表的"Wii光线枪支架"，《生化危机 安布雷拉编年史》也备受关注，随时都有人等候试玩。游戏的内容和一般光线枪射击游戏类似，并具备射击以外的互动要素。游戏将与Wii光线枪支架同步推出，虽然不使用Wii光线枪支架也不影响游戏，不过安装之后可提供更逼真的光枪射击游戏的操控感受。



↑新式的光枪主要是满足了手感的需要。

现场设置了3台《恶魔猎人4》的试玩机台，其中收录了序章关卡，可以体验基本的大剑斩击与手枪射击、冲刺突击、浮空连斩与蓄力枪击，以及运用恶魔之右腕来施展的抓取与重摔等。游戏提供了比以往系列更广大细致的舞台，并维持一贯的流畅表现。



马里奥银河美版发售日确定 在缤纷星球上的有趣冒险

《超级马里奥银河》是马里奥系列首款Wii正统续篇新作，针对Wii独特控制方式设计，以"银河"为主题，马里奥将跨越浩瀚的银河，在形形色色的小星球上冒险。从本次释出的画面中，可见识到广大银河舞台中各种稀奇古怪的星球，马里奥的死敌库巴也将再次登场，另外还会有新的小蜜蜂装，以及水中冒险关卡等等。游戏将支持双人合作过关，其中一人操控马里奥，另一人可帮忙收集星尘、防御或攻击敌人。本作预定在今年11月12日在北美地区推出。



←马里奥已成为优秀动作游戏的代名词。



昔日业界第一展会成功转型 2007年E3展规模大幅度精简

本届E3展的形态转变，展出规模大幅缩减，场地部分由原本的洛杉矶国际会议中心(LACC)，移师到圣塔莫尼卡周遭的饭店以及航空中心Barker Hanger举办。本届E3展的中枢设在Fairmont Miramar饭店，包括主办单位ESA办事处、人员注册以及厂商发表会场地等，都设在此饭店。

集中展出的场地是设在圣塔莫尼卡机场的航空中心Barker Hanger，该场地是圆顶的停机棚，面积远小于往年E3的LACC，大概只相当于往年一两个大型厂商摊位大小，厂商摊位最大也只有6公尺见方，设置4个展示台，最多展出12款游戏。因为各厂商摊位都是制式设计，并没有独自的布置，因此只能从看板来区分，以往各厂商摊位争奇斗艳的景象也见不到了。不过这样的设置方式减少了各厂商的无谓攀比，大厂也无法设置超大型豪华摊位，而是和小厂商同等的待遇。

现场参观人数相较往年来说也是大幅减少，所以虽然场地变小，但丝毫不觉得拥挤，各试玩机台也都很容易就能排到。不过另一方面也是因为场地离E3中枢有段距离，许多大厂都另外租了饭店来设置自家专属的展示摊位，因而分散了参观人潮。

现场最热门的莫过于任天堂摊位的《Wii Fit》，因为在现场可以提供试玩，所以吸引了许多参观者驻足。其它像是SCEA、EA、KONAMI、SEGA等也都提供了游戏试玩。



↑这次的展馆设计和以往大不相同。

南柯梦醒

~E3 2007观后感

□特约撰稿人/王俊生

虽然麦克贝在这个夏天把变形金刚带入了我们的世界，但人类毕竟是没有火星科技的。

牛飞得再高，总有落地的一天。

而2007年的E3在彻底改版之后，面对全世界关注的目光，却上演了一场众神归位、飞牛落地的大活剧。神话终究有完全破灭的那一天，而这也造成了有史以来最现实但也是最无聊的一届E3。

淡出鸟来的微软

如果需要评选本届E3最出人意料参展商的话，那么非MS莫属一道理很简单，挟目前次世代销量最高主机的威势，Xbox360居然连一点出人意料的消息都没有公布，这实在太出人意料了。

业界事先的期待可完全不是这样。大家都在猜测2007年7月这个游戏业的新军会用怎样的方式Finish The Fight：从彼特莫尔的新纹身、到MGS4、FFXIII移籍的传闻，各种流言蜚语纷纷扰扰，而且无一不信誓旦旦地保证准确率高达八成，然而这一切的一切最终全部在淡出鸟来的发表会上彻底泡汤。整个展前会不到两个小时，全部均是老生常谈，没有一片谣言得到证实，台下则基本上是一片寂静鸦雀无声，偶尔有几下凌乱的掌声，也让人怀疑是不是MS自己安排的托在捧场。总之，无论大屏幕上投射的是Halo3、还是GTA4、生化5，媒体的反应都平静得让人害怕，安详得如同按惯例参加某位街坊老奶奶的葬礼一般。

微软这次让粉丝们完全抬不起头来的表现并非偶然。事实上在出展之前，MS正在为几件大事伤透脑筋：一个便是360的硬件设计隐患在这个酷热的夏天终于总爆发，三红席卷全球、销售商落井下石，为此微软不得不多花10亿美刀来平复消费者和对手的诘难与质询。游戏部门盈利推迟几年倒是小事，只是好不容易建立起来的1000万壁垒眼看可能栽在几盏小LED灯手里，大门同学的那些小兄弟们心里能好过得了？

更让微软添堵的是偶像级人物彼特莫尔大嘴同学最终决定因“家庭原因”跳槽EA。幸亏大嘴还保留了那么一点职业道德，没在E3开幕前就撂挑子走人，不过还指望他像去年那样激情四射充满幻想是绝无可能的了，难怪整个E3期间微软的兄弟们都像吃了哑药一般无声无息，确实少了大嘴的微软也就少了一大半的看点，估计明年开始大伙都得去赶电子艺界的场子了。

虽说业界高层乱跳也不是啥新鲜玩意，而且EA开出的600万美刀加盟费和小贝转会美国大联盟相比也差距甚远，不过彼特的离职还是让人猛然觉得这世界第一次世代主机居然是如此的脆弱，在这一片乱七八糟的负面消息和打击之后，Xbox360让支持者们茫然不知所措。

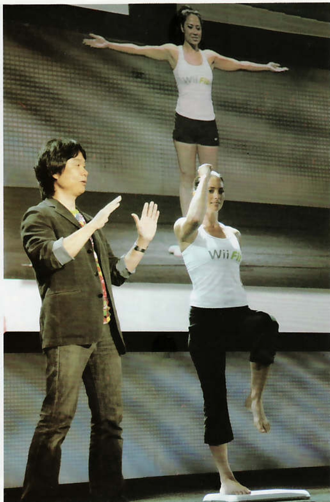
今后粉丝们还能去饭谁？

牛皮破灭的索尼

有人很不同意我这个副标题，这其中主要是索尼的粉丝们，由此家里的玻璃窗被威胁了好几次，其实我只是想让索粉们静下心来，平心静气地找几个参照物看看，然后问问自己：Kill Zone2真的有那么神奇？

这个索尼和北欧小公司倾尽全力打造的东西，是PS3最后一根救命稻草，也是全体索尼粉丝们的精神寄托和神话根基。但是毫不客气地说，这游戏在画面上充其量也就是个GRAW2的水平，把尖峰战士的游戏视频和过场动画加个灰色滤镜，基本上就可以出来蒙人，一骗一个准。

好吧，我承认，GRAW2是个优秀的射击游戏。KZ2只要能做到这个水平，无论如何都能跻身一流大作的行列。不过其实这并不是问题的关键——关键在于我搞不懂索尼到底想借这个游戏证明什么？证明任何公司只要花上4000万美元和3年的开发时间就可以在PS3上做出一款GRAW2？那些中小公司和最近变得极其夏洛克的日本公司怎么办？这个Demo的意思是不是让他们直接去死？与其说KZ2让索尼的支持者们恢复了信心，还不如说它让索尼在05年创造的神话彻底破灭——放弃画面的比较吧、放弃对开发环境的幻想吧，这里是地球，不是火星。



我觉得KZ2的出现除了让媒体多惊呼几声之外——反正他们本来就是为了惊呼而存在的，微软的展前会除外——毫无价值，相反只会再次推动比较理智的第三方往Xbox360或者Wii的领域叛逃——请注意，前提是“理智的”，这世上永远不少那些缺心眼的开发商，但也绝不会多。

至于传说中的另外几个超级大作就更乏善可陈了。托索尼的福我有幸在China Joy的小黑屋里见识了Dragon Lair，看完之后的第一个念头就是佩服那些概念画的创作者以及CG从业人员具备了多么高尚的敬业精神，第二个念头则是佩服那些能从那些人不人鬼不鬼的贴图里看出“容积云”、数出“4500人同屏”的同学们——当粉丝得需要多大的毅力才行啊！至于MGS4——一如既往地除了视频外啥新鲜玩艺儿也没拿出来见人，而Heavenly Sword那“惊世骇俗”的实际画面也催促着人们赶紧洗洗干净去见周公。

其实相比于微软，索尼最近还是很做了一些实事的。比如降价、比如产品的多样性、比如买回震动功能的授权，这些都让人们预见到PS3在2007年里将必然会有所起色。事实证明把久多炒了鱿鱼之后，平井确实务实多了。只不过05年的牛皮实在太大，以至于影响力作用到今天，而且看起来在很长一段时间里，PS3都要为当年获得的掌声还债。

碌碌无为的任天堂

一向自视清高的任天堂，虽不得不参加这世界上最大的游戏展会，却仍然保持着我行我素的形象。总之在山内爷爷和岩田聪的眼里，这世界是完全平行的，和微软、索尼关系不大。不过事实也确实如此：DSL和Wii已经是业界和玩家都公认的、真正的次世代主机，而360和PS3，至多也就是一台高清的前世代主机而已。

任天堂的确是大局已定：DSL在掌机世界已海内无敌手，而Wii再过一两个月就可以超越360。只要找个机会再用马料派队和Zamus姐姐推一下，失去多年的霸王宝座便可以重新入手。不过无论这两台机子再怎么好卖，任天堂都得花点时间研究一下如何带领全体开发商一起致富的方法。这业界毕竟是大家的，光山内一家子唱独角戏，未免无趣得很，老让第三方吃不到葡萄、光咽口水也不是一件事。

其实我最想看到的东西，此次在任天堂身上并未体现：Wii和DSL的趣味性，注定了主机的销量必定能够得到保证。但之后如何维系就是一个大问题。事实上，包括我在内，有不少玩家陆陆续续在几个月后便把Wii打入了冷宫，游戏的雷同、缺乏在新控制环境下的创意，使得人们的新鲜感很快过去，而任天堂在如何解决这个问题的方法上毫无起色，无法不使人产生“江郎才尽”的感觉。

“创意之神”，在这2007的夏日里似乎也完全丧失了神的光彩。

曾经和日本某公司的制作人聊起现代游戏的问题，他有着和我同样的感触：现在的游戏太累了，以至于都不想去按动开关。我们俩都是360、PS3和Wii全套配备，但这几台主机和手柄上早就积下了厚厚一层灰。一想到玩个游戏就要耗费掉几十个小时，我就完全不想动弹。结果在这些超级主机里使用频率最高的，反而倒是像Zuma、双截龙这样的游戏——是年龄的关系么？可能是，也可能不是。无论如何，游戏正在一点一点褪去曾经拥有的荣耀和光芒，这是毫无疑问的事实。

2007年的E3，在剥去了昔日喧闹豪华的外表伪装之后，给我们展示了一个真实到有些残酷的游戏业界。没有激动、没有热情、没有惊奇。事实上，我们必须承认，游戏这一行还远没有到电影或其它娱乐业如此鼎盛兴旺的地步，而更令人担忧的是，它恐怕很快就要从高峰落入低谷了。

“这一场梦，怕是快要到醒来的那一刻了。”从E3回到China Joy，透过上海国际展览中心那此起彼伏的肉弹人浪，透过烈日下长长的购票长龙，透过展厅里千篇一律的造型画面，透过满地碎纸残渣，我对自己这样说道。

杀阵

□文/Darkbaby

一、暗涌的杀阵：

在许多怀有某种未来憧憬的资深玩家眼里，E3 2007实在乏味而缺乏激情。规模大幅缩小后的展会，减少的并不仅仅是参展人数，过去走马灯式你方唱罢我登场的业界明星们已经不再是舞台主角，可供媒体大肆炒作的新闻话题也因此乏善可陈。然而，E3 2007对于已经进入中盘阶段的本轮Next Gen主机大战来说是一个具有标杆性的节点，三大硬件厂商无不以前所未有地“务实”态度全力以赴。或许正因为缺少了以往几届展会那样浮华绚烂的肥皂泡沫，才会让观展者们感到有些无趣。

可以毫不夸张地说，本届E3是历代以来最血腥惨烈的一次商战阵势，微软和任天堂不约而同地拿出手中最强的王牌，意图将目前深陷泥沼中难以自拔的PS3早早扼杀在摇篮中，这大概也可以算是一次不谋而合的“合谋”。即将迎接诞生以来第三个年末商战的XBOX360已经顺利进入了软件全面收获时期，以《横行霸道》和《光环3》为标志的大作群确实无愧于“史上最强”的自诩。至于任天堂，完全兑现了去年底社长岩田聪希望尽快打出手中王牌的战略部署，破天荒地在四个月里投入三款自社开发的百万级超大作（《银河战士3》、《超级马里奥银河》和《任天堂全明星大乱斗X》），再加上《夜精灵》等一批第三方作品的协同作战，任天堂显然意图复制当年NDS软件连携攻势的成功之道，进一步加速硬件普及。从9月开始的四个月时间里，XBOX360和Wii将有10款以上百万乃至千万级别的超级大作陆续登场，可能给意图重新振作的索尼PS3造成了相当沉重的打击。对于索尼之前宣布60G版PS3降价100美元的举措，微软和任天堂在各自的发表会上均未置一词，除了市场领先者的好整以暇以外，索尼的举动应该完全在两社预估范围内，不约而同地以软件攻势来消弭硬件价格战的潜在压力。微软此番发表了重新内部设计的新版XBOX360和《光环3》同捆版套装主机，却并没有正式公布销售价格，其意图显然也是在观察PS3的降价效果，再制订合理的战略售价来后发制人。毋庸置疑，硬件成本较低的Wii肯定在三大次世代家用主机中拥有最大的价格回旋余地，至今仍在许多地域货源严重紧缺的Wii完全没有必要仓促降价迎战，任天堂很有可能在年底以推出类似《超级马里奥银河》游戏同捆版主机的形式来进行促销。



今年索尼发表会上少了PS之父久多良木健自信从容的笑颜，会场气氛无形中显得有些压抑冷清，被邀请出场的第三方重要嘉宾也只有小岛秀夫这张老面孔。尽管索尼极力铺陈出一派歌舞升平的景象，软硬件各方面缺乏话题性的窘状依然无法掩饰，SQUARE-ENIX置身事外的冷漠更是让许多人对PS3的未来命运备加担忧。

戴尔·卡耐基曾经说过：“一个合格的经营者首先应该清楚自己的企业在市场所处的位置！”现任SCE执行总裁平井一夫显然比其前任更为明智现实，虽然上任只有不到一年时间，索尼游戏事业已经逐渐摆脱了被竞争对手一味牵着鼻子走的被动局面，转而采取防守反击的持久战策略，E3 2007的发表会正充分体现了他所构想的战略部署。平井在发表会后接受媒体记者采访时自信地宣称PS3的生命周期将长达10年以上，索尼会在硬件普及的不同时期针对性地采取不同的软件策略，现阶段以全力拉拢核心玩家层为战略重点。索尼在本次发表会上并没有如许多狂热拥趸预料得那样推出性能大幅进化的PSP后继主机，而是发表了小型化的改良版主机，虽然新PSP在电池续航时间等许多方面进行了强化，索尼却并没有对此过分强调宣传，反而在对应软件方面大作文章。索尼经营层对携带游戏主机市场的形势已经有了足够清醒的认识，选择在此时推出新主机强行和如日中天的NDS决一雌雄，几乎毫无胜算可言，甚至可能因赤字扩大进一步拖累整个集团的经营业绩。重新设计的PSP在硬件成本采算上更加合理，索尼现行的策略就是通过加强软件支持等内容服务努力维持一强一弱的市场对峙格局，继续在核心玩家群体中积累口碑，等待合适的时机徐图再举。索尼在发表会中正式确认了北美地区60G版本PS3降价100美元的消息，或许有人对日本和欧洲没有同时进行价格调整感到奇怪，就笔者看来日本地区没有降价的原因是现时正处在传统的淡季，索尼肯定会安排在9月的东京TGS展上宣布降价，再配合大作软件攻势，以求在年末商战取得理想战果。欧洲市场因为PS3发售不过3个多月，销售状况尚未呈明显劣势，匆忙降价反而会引起先前购机的消费者严重不满情绪。北美地区是全球最大的娱乐消费市场，PS3的月销量已经远远落后于同时期推出的任天堂Wii，率先降价刺激市场消费是必然的举措。

索尼通过大屏幕滚动播放的PS3新作视频的豪华

度丝毫不逊色于号称“史上最强”的XBOX360年末软件群，甚或犹有过之。然而实际可以赶在2007年年内发售的作品却寥寥无几，曾经有日本业界事情通透露PS3预计可以在2007财务年度以内顺利发售的游戏不到50款（日本本土），这个传闻的真伪在E3展会中逐渐得到了验证，SCE社全体的努力使得软件严重匮乏的状况得到了有效改善。平井一夫在发表会上着意强调和广大第三方独立游戏开发商强化合作的意愿，除了EA、UBISOFT、MIDWAY等传统合作伙伴以外，此番韩国著名的网络游戏开发商NCSOFT也借PS3平台首度进军TV游戏领域。索尼和微软在水面下就KONAMI社招牌大作《合金装备4》的争夺战一度呈白热化，据说凭借了SCE副总裁佐藤明的深厚人脉，索尼最终成功确保了该游戏的独占发售。此外，曾经在XBOX360平台上发售了超大作《战争机器》EPIC GAME也宣布推出PS3版《虚幻3》，并计划在2008年发售比XBOX360版更优化简便的虚幻3开发引擎。这些积极努力的成果，确实给予了习惯于金钱攻势的微软有力的打击。远水难解近渴，2007年下半年真正支撑PS3大局的还是索尼自社的游戏，《杀戮地带2》、《龙穴》和《天剑》等第一方和第二方作品都已拥有相当高完成度。不过，《GT赛车5-序幕版》的发表，也凸显出软件严重匮乏的窘状。除了那些被媒体连番炒作的传统游戏，索尼的PLAYSTATION HOME和《little Big Planet》（《小小大星球》）很有可能成为未来制胜的黑马，《little Big Planet》是基于索尼集团GAME3.0战略研发的网络虚拟平台游戏，其开发思想借鉴了时下炙手可热的PC用虚拟网络社区游戏《第二人生》（《Second life》），或许未来玩家可以在游戏中购买到索尼的手机、彩电、数码相机乃至生命保险，甚至还有其他厂商的产品。一旦真正实现其预定计划，PS3的商业价值将得到本质的飞跃。E3 2007标志着索尼游戏事业已经完全摆脱了久多良木健独裁时代的硬件技术至上方针，重新回归到凭借软件制胜的老路上，这无疑是最明智的战略思想。

就像笔者过去曾经反复强调的，世间事物并非永远静止不动。

虽然索尼一再努力试图挽回劣势，但是其两个竞争对手，一个如日中天、另一个方兴未艾，年末商战形势之凶险较之去年有过之而无不及。由于第三方对应游戏相继延期跳票，PS3原本就捉襟见肘的软件阵容更加贫乏无力，很难抵御来自两方的夹击。索尼自社游戏的主要消费层一直是介乎CU和LU之间的中坚群体，但从目前所知的年末软件阵容，大多和XBOX360独擅的车枪球类硬派游戏风格重合，未来同类型游戏间品质和知名度间的直接对话势必不可避免。类似4000万美元重金打造的“业界神话”《杀戮地带2》和核武器《光环3》之间的胜负，显然不言自明。而《战鹰》和《皇牌空战6》之间知名度的巨大落差，亦勿庸多言。至于屈指可数的几个童话风格的平台游戏，根本无法和任天堂自社的看家大作相拮抗。精明如平井一夫辈并非不懂得看菜下饭的道理，然则手中王牌实在有限，也只能徒忽奈何。索尼现在只能期望在年末商战中不要失分太多，市场占有率一旦被竞争对手进一步抛离，第三方阵营的军心势必严重动摇。

通过E3 2007纵观业界大势，年末商战毫无疑问将是微软和任天堂之间争夺TV游戏产业主导权的全面战争，同时也是两种截然不同未来发展理念的直接对话，胜利者非常有可能从此成为本轮Next Gen主机大战的霸主。

索尼和它的PS3，今后TV游戏产业将扮演怎么样的角色，或许只有天知道……

二、任天道：

去年底的任天堂发表会，当类似笔者这样的老玩家从岩田聪口中听说该社正由宫本茂大神亲自操刀开发一款健身游戏时，内心深处殊无丝毫快意。非常担忧由于NDS胜得过于轻松，任社可能因此企图简单COPY携带游戏市场的成功经验再求一逞，最终会遭遇全盘失败。



←任天堂的展台是参与试玩最多的地方。Wii的打破传统为其迎来了所有参观者的关注。



↓《Wii Fit》平衡板尽管还存在着操作精度的问题，但参观者却将最多的试玩时间留给了它。

约70分钟的任天堂E3 2007发表会的大半程时间都在沾沾自喜罗列数据的沉闷气氛中度过，即便是Wii版《马里奥赛车》的发表也难以刺激观众的心灵，直到传说的大神在全场热烈地掌声中从容登场。

“我最近一段时间并没有干什么，只是参与开发了这么一个东西……”

宫本茂这次居然没有隆重推介马里奥和赛尔达，或者其他什么传统游戏，而是拿出了被命名为Wii Balance Board（平衡板）的白色塑料材质的周边，宫本亲自负责解说平衡板对应游戏《Wii Fit》，该游戏可以真实虚拟印度瑜珈、呼啦圈和韵律操等各种全身运动，NOA总裁Reggie Fils-Aime也参与了演示。平衡板的设计思路可以追溯到FC时代就已经诞生的跳舞踏板，但是其技术含量和通过《Wii Fit》所展示出的核心设计思想都远远超出了人们的预期。我们不得不承认，任天堂再次跑到了竞争对手的前方，打出了一个完美的擦边球。无论任天堂的支持者或反对者，在看完《Wii Fit》的全程演示后，都不得不承认一款潜在的超热卖大作已然诞生。事后，国内外许多反对者在BBS上猛烈抨击诟骂任天堂的离经叛道，更声言该社将把游戏产业彻底引入歧途，这些人却大多对《Wii Fit》的市场前景讳莫如深，相信正是因为对其未来趋势看好，才会引发部分人群的歇斯底里大发作。

步步高集团创始人段永平的座右铭：“一个人首先要清楚自己是谁，才有可能生活得更好，企业经营者同样如此……”

以岩田聪为核心的任天堂经营层显然很清楚自己在这场金钱博弈中所处的地位，Wii从一开始就以区别于其他竞争对手异质路线开拓市场，《Wii Sports》引领着该主机一路高歌猛进，但是仅仅靠着Wii REMOTE并不能包打天下，异质手柄的局限性和优势几乎同样明显。美国市场调研机构YANKEE集团的分析师Michael.Goodman表示，Wii并没有如任天堂预期的那样大量拓展全新用户，通过软件发行商的调查显示，只有10%的Wii用户过去从来没有拥有过游戏主机，任天堂通过Wii获得的新消费群体实际都来自于微软和索尼的用户分流。任天堂深知必须走得更远，才能把竞争对手完全抛到身后，从平衡板和《Wii Fit》，我们足够看到该社思虑之深远，步伐之迅捷。最近，ENTERBRAIN旗下的《FAMI通》把PS3大降价的举动称为“第二次首发”，或许我们也可以把《Wii Fit》发售之日视为Wii的“第二次首发”，届时这台主机的真正形态才会完全展现在世人面前。

股价可知冷暖。E3 2007结束后，任天堂的股价一路走高，成功突破了每股50000日元的天价。索尼的股价虽然没有那么抢眼，却也处于稳步上升态势。而微软由于宣布全球召回三红机等负面消息影响，股价却出现了连日大挫。股价的涨跌起落，和一些自诩核心玩家人士所界定的硬件用户层核心度恰成反比，不辄为一个耐人寻味地有趣现象。现在有许多老玩家担心Wii的成功会造成传统类游戏的礼崩乐坏，个人以为这不过是杞人忧天的想法，通过NDS可以清楚看到，全新用户层的导入完全可以促进传统游戏的发展，《赛尔达传说 幻影沙漏》注定会成为该系列有史以来最畅销的携带游戏版，《最终幻想3》等第三方游戏的成功同样也佐证了新规用户导入的必要性。传统游戏名门的任天堂，终究还是要依靠手中的传统游戏品牌来巩固市场，《赛尔达传说 幻影沙漏》就是最佳的佐证，所谓的传统游戏市场消灭说不过是小部分短视者的杞人忧天而已。

正如时下许多对任天堂未来发展前景充满乐观情绪的经济分析师那样，笔者对于该社今后数年的发展毫不担忧，唯一牵挂的是，岩田聪口袋中到底还有多少锦囊妙计，全新的任天道到底还将走多远……



↑《天剑》是少数未跨平台的PS3期待作品，从制作的投入来看，这款作品可以算是PS3对抗360的筹码之一，但实际的市场反应则还有待游戏上市之后再说。

最正统的游戏理念，在我们的主机上重新集结

微软的求胜之道 真正游戏迷的选择

「微软展前发布会概况」

微软于7月10日在美国洛杉矶Santa Monica举办E3展前发表会，会中除宣布了Xbox360在软硬件销售上的优势外，并展示了即将于年底前推出的众多新作游戏。

发表会以《光环3》配乐演奏开场，微软互动娱乐事业副总裁Peter Moore亲自下场与其他示范成员们一同演示结合了吉他、鼓与卡拉OK的音乐游戏《Rock Band》，同时从软硬件销售数据来展示了Xbox360相较于其他两个竞争平台的优势所在。Peter Moore滔滔不绝地谈论Xbox360在如今次世代主机争霸战的优势地位。他表示360在次世代主机之争中形势非常有利。会中微软展示了众多即将推出的新作游戏介绍影片，并强调只有Xbox360能玩到当今最畅销的3款超强作品。另外还发表将把美国颇受欢迎的益智问答游戏《Scene It?》搬上Xbox360平台，同时也将配合推出特制的简化版益智问答用控制器。

会中还正式确定《世界街头赛车4》中将首度收录摩托车，《战争机器》、《宝贝万岁》将推出PC版，《宝贝万岁》新作将成为欢乐派对型的游戏等众多新消息。在Xbox Live游乐场部分，除了介绍众多即将叵场的新作游戏外，并宣布SEGA旗下的老牌经典名作《索尼克》与《战斧》自即日起也将登上Xbox Live游乐场。在Xbox Live影音下载服务部分，则是发表将与迪士尼合作，在Xbox Live卖场全面提供迪士尼旗下众多电影作品的高分辨率版本，不过该服务目前仅限北美地区。

Peter Moore在发布会的尾声还宣布将推出Xbox360家族的第4种新款式主机"《光环3》限定机"，该款主机采用符合《光环3》游戏主题的军绿配色，预定与游戏同步推出。另外，微软的Xbox Live一直为玩家所称道。本次E3展会上，微软对于Live功能的介绍更是不遗余力。今年年底时 Live Aracde上会有100套游戏公布。而《索尼克》和《战斧》的到来也为游戏阵容增添了怀旧的色彩。

本次发布会仅有1个半小时的时间，但其中的精彩确实令人久久不能忘怀。

「微软展前发布会全程纪实」

2007年7月10日，微软展前新闻发布会于美国时间下午8点半，也就是北京时间上午11点半正式开始。以下就是本次发布会的全程纪实，表示时间均为7月10日的北京时间。

11:30 主持人宣布："先生们，女士们，2007年E3展正式开幕。"

11:35 会场上响起了《光环3》的配乐，"光环爱好者"乐队登台为大家表演。伴随着乐队的激情演奏，大屏幕开始播放《光环3》的实际运行画面。配合着精美的画面和乐队的伴奏，会场的气氛瞬间达到了一个小高潮，足以显示《光环3》的巨大号召力。

11:40 乐队的演出和游戏画面展示告一段落，微软互动娱乐事业副总裁Peter Moore登场。Peter Moore的登台算是宣布发布会正式开始了。做了简短的发言后，Peter Moore拿出了吉他，但他并不是要纯粹展示自己的琴技和歌喉，而是和其他几个工作人员一起向玩家展示一款全新类型的音乐游戏《Rock Band》。

11:45 《Rock Band》的演示之后，大屏幕开始展示《宝贝万岁》的新游戏视频。本作轻松逗趣的画面还有欢快的音乐令方才激情澎湃的现场稍微平静了下来。

11:50 两个游戏展示完后，Peter Moore再次登台。从软硬件销售数据来展示了Xbox360相较于其他两个竞争平台的优势所在。首先就是XBOX360的游戏数量相当惊人，即使PS3和Wii上所有的游戏加起来，还不如360一个平台的游戏数量多，为此还专门提供了数据图，并表示三分之二的次世代游戏都是在360上卖出的。这种说法无疑是在向人们表示：次世代是Xbox360的天下，是微软的天下。此时开始了让人眼花缭乱的Xbox360近期大作以及预定发售的新作。具体包括《世界街头赛车4》、《使命召唤4》、《吉他英雄3》、《美丽的块魂》、《失落的奥德赛》、《NBA Live 08》、《质量效应》、《致命惯性》、《荣誉勋章 空降师》、《泰戈尔伍兹08》、《皇牌空战6》、《美国职业冰球大联盟08》、《刺客信条》、《分裂细胞5》、《信赖铃音》、《美国职业橄榄球》、《生化奇兵》、《托尼霍克的滑板》、《哈里波特与凤凰社》、《火影忍者 忍者的崛起》等等。伴随着大屏幕的滚动播放，Peter Moore在一旁也时不时地为大家讲解这些游戏。





12:00 Peter Moore的游戏讲解告一段落，下面是对Xbox Live的介绍。他说："Xbox Live的会员总数现在有7百万，而且每八秒就会增加一个，这样的速度使得微软在网络领域占足了先机。我们的下一个目标就是在明年让会员总数向1千万人挺进。"当宣布完这个目标后，大屏幕上又开始播放Xbox Live上提供下载的游戏视频。包括：早就公开的《超级街霸方块2》、《炸弹人在线》、《战争世界》、《填字游戏》，以及最新公开的世嘉经典作品《索尼克》和《战斧》这两款作品。

12:10 下面的话题就是关于"TV SHOW"的，拥有超高分辨，来自于28个网络的500小时影音内容将会从海底电缆传达到Xbox网络用户的眼前，Peter宣布将在10号晚上就此事与迪士尼达成协议。然后，大屏幕继续播放了精彩的视频，包括：《人猿泰山》、《小熊维尼》、《亚特兰蒂斯》、《海格立斯》、《变身国王》、《世界末日》、《超人高校》、《临时特工》、《生死劫》、《格林兄弟》、《时空线索》、《女王》等等。这些影片的画质非常高，而在以后，大家只需要坐在家里便可以欣赏这些精彩的影片了。这一天不用大家等多久，就在今天晚上，也就是7月10日，大家就可以通过Xbox Live下载这些影片。而在今年年底，网络硬盘下载的服务也将在加拿大和欧洲地区启动。

12:30 接下来，Peter Moore结束了上一段的发言，并请上了《使命召唤4》的制作团队开始为大家介绍他们的游戏。他们首先介绍了游戏的制作背景，并简单描述了该作的剧情。然后就是视频展示，画面中爆炸的场景被制作得更加华丽，包括纷飞的子弹等激烈的场景将战争的残酷真实再现于大家的眼前。接着，该作的企划负责人Jason出场，开始在台上为大家实际演示这款游戏。

12:40 在观众的掌声中《使命召唤4》结束了演示。此时一男一女走上了舞台，为观众们演示《刺客信条》。这款游戏针对次世代平台设计，充分发挥新一代处理技术，提供了细致逼真的人物与场景和广大的游戏舞台、写实的光影效果、高度人工智能的群众。游戏内容结合隐匿、动作、格斗等要素，完全再现一个个艰巨的暗杀任务。这两人的演示令台下的观众不时发出赞叹声。其后公开的《生化危机5》视频同样具备高度的杀伤力，可惜时间较短，也没有太多的消息发布，演示的仅仅是主角在简单场景里的一些活动画面。

12:50 随着Peter Moore大声宣布："让我们一起欢迎《光环3》！"，本次展前发布会的最重磅角色终于登场了！那就是Xbox阵营的最强第一人称射击大作《光环3》！其实从发布会一开始演奏《光环3》的音乐，观众们便开始期待这款作品的登场了。现在放在压轴的位置，倒也在意料当中。本次播映的视频，均为真人演示，大大超越前作的华丽质感令观者无不热血沸腾。整个会场的气氛再次被推向了顶点。不止于此，微软还在视频播放的间歇放出了《光环3》限定版Xbox360主机的消息。这款主机的配色为绿色，并印有主题纹样。不过由于这款限定主机的性能配置并没有什么特别之处，所以轰动效果没有游戏那么大。

13:00 所有关于《光环3》的介绍完毕，微软的发布会也终于落下了帷幕。

微软帝国的大一统野望

PICKUP!

微软最近的几条大新闻都并不是在E3展上爆出：E3展前几天，微软官方承认了Xbox360存在导致三红的缺陷；而展会刚刚闭幕，皮特·摩尔就宣布从微软离职，转投EA Sports而去。尽管皮特本人是一个十足的"职场浪人"，此前已经混迹于多家公司，这次挑槽也不算什么太奇怪的事情，不过想一想以后他可能要代表EA向索尼或者任天堂示好，倒也是颇为奇妙的一件事情！

不出人们事前的预料，规模的大幅度缩水和主机市场目前"欲说还休"的局势，使得本届E3比起以往的几届来要平淡不少，缺乏真正的猛料。皮特·摩尔在微软展前发布会上神秘兮兮地拿出《光环3》限定版的Xbox360主机，台下居然一片冷场，就是一个尴尬的缩影。不过，以本次主机大战的发展势头来看，这一届E3所处的位置又可以说颇为关键。在三大主机都登场一年多之后，无论是性能、潜力都已经没什么秘密可言。第三方软件商也都已经纷纷选定了自己的"立场"，只剩下最后几家超级大厂准备投下自己决定性的筹码。在这个当口举办的E3展，很可能成为本次主机大战决出胜负的分水岭。因此，本届E3的微软展前发布会，更像是一段承上启下的年中总结，"劲爆点"不足，但仔细分析的话，也能从中看出不少的东西来。

「微软开始玩数据」

今年的展前发布会一大趣事就是微软和Sony忽然玩起了"角色转换"：向来喜欢摆出一大堆数据的Sony忽然对数字失去了兴趣；反倒是微软继承了这个优良传统，皮特·摩尔用了足足五分钟给听众们上了一堂枯燥无味的数字课。"Xbox360在美国拥有560万用户"、"目前售出的次世代游戏软件有三分之二属于Xbox360平台"、"Xbox live的会员数量每8秒钟就会增加一个"……等等等等。

当然，这并不是因为这届E3上厂商们都转了性子，而是局势的变化导致了宣传手段的变更。数据是最为实实在在的东西，有底气把数据公诸于众的，肯定是在竞争中占据上风的那一家。正所谓世易时移，昔日PS2将XBOX踩在脚下的局面已经一去不返；而Wii虽然形势一片大好，但毕竟发售时间较晚，绝对数量还没有赶上Xbox360，另外其异质路线也和很多传统玩家心中的"游戏机"定义有一定的偏差。因此，在次世代主机战争中，Xbox360现在是处于事实上的领跑地位。既然有机会用数据证明一把"皇帝轮流做，今年到我家"，微软又何乐而不为呢？



←Ubisoft著名的"美女制作人"贾德·雷蒙德为大家演示了《刺客信条》等游戏。

「大作其实并不少」

用《Rock Band》这样受众面有一定限制、而且并非Xbox360独占的作品来打头阵，难免会使得人们对本次微软发布会所展示的软件阵容有一点失望。不过，这部作品与其后公布的《宝贝万岁：动物聚会》等游戏也表示了Xbox360的一个发展方向，就是进一步地拓展软件的类型，吸引更多不同层次的玩家。而看过发布会上展示的所有软件之后，你也不得不承认，真正意义上的大作其实并不在少数。无论是《质量效应》、《失落的奥德赛》这样的超级巨制，还是《使命召唤4》、《生化奇兵》、《分裂细胞：断罪》、《刺客信条》等等第三方名作，都对玩家们有着强大的吸引力。不要忘记《光环3》，当然更不能忘记《横行霸道4》——Xbox360将独占它的下载更新内容。只不过，这些作品都并非首次发布。在之前的一年中，玩家们早已承受了这些作品一波接一波的宣传轰炸。对于微软来说，头炮已经打响，追赶者（PS3）又并没有什么实质性的危险，因此在本届E3上大可不必再拿出什么压箱子底的重磅炸弹，只需悠闲地将这些title再展示一遍，给玩家提个醒——静待下半年的游戏发售大潮，到时候别忘了买——也就够了。

「不务正业？No！」

在发布会上Epic Game的Cliff B花了不少时间介绍《战争机器》的PC版，在家用机玩家看来总觉得微软有些"不务正业"。更不用说PC版《战争机器》还新增了不少内容，甚至那个曾经出现在预告片中，却在Xbox360版里被删除的巨型怪物敌人也在PC版中登场，更让家用机玩家有些不爽。不过别忘了，在游戏机领域，比尔·大门叔叔只是半路出家，而且他的野心也绝对不限于这"一亩三分地"。从Xbox live和.net passport网络服务捆绑就可以看出，Xbox实属微软"一统电子业界"计划的一个组成部分。无论是操作系统、应用软件、网络，还是电子娱乐，微软都试图确立自己的老大地位，并且屡屡使用"捆绑"的绝技来让几兄弟互相提携。Windows Vista的超强游戏功能被作为一个卖点大肆宣传，一个个Xbox360的经典游戏被搬上PC平台，还有Xbox Live的"TV Show"服务，难道这些还不能揭示微软的"终极目标"吗？



↑Xbox360一年之内将要发售的一些重磅软件其实都已经有很高的曝光率了，所以本届展会上并没有什么轰动性的消息发布。



↑疑似军绿色的《光环3》限定版主机并没有博得预想中的掌声，皮特的脸上也难免露出一丝尴尬的神情。

「最大的敌人是自己」

相对于前任Xbox，Xbox360目前取得的成绩已经有了大大的提高。但再乐观的人也必须承认Xbox360离真正的成功还有不小的距离。虽然现在主机大战的走势已经逐渐明朗，但稍有松懈就会有掉队的危险。

Xbox360需要面对的第一个问题就是Wii的紧追。Xbox360目前能够在销量上占据优势，完全是因为发售最早的缘故。从现在的销售势头上来看，Wii的销量最终赶上并且超过Xbox360似乎只是一个时间问题。不过，对于这一点，无论是任天堂方面和微软方面都显得十分"宽容"。事实上，Wii的定位也确实决定了它可以和另外两大主机"并存"的特性。微软更倾向于建立"Wii60"的业界秩序，而并非与任天堂做正面的竞争。

在日本市场的持续低迷也是微软心口永远的痛。说实话，为了开拓日本市场，微软拿出的诚意不可谓不足，投入不可谓不大，针对日本市场所开发的软件也不可谓不多。然而固执的日本人就是不吃这一套，有人戏言"好几个月都不出游戏的PS3居然还能卖得比Xbox360好"，这样的局面让微软高层只能仰天长叹。而这一顽症在本世代被解决的可能性现在已经几乎没有了，最务实的方法只能是进一步巩固在欧美市场的地位，至于日本只能静待来年，徐图大计了吧。

最后，不要忘记Xbox360最大的敌人——就是它自己。从最初声称"三红现象是玩家使用方法不当所导致"，到E3展之前的几天终于承认Xbox360存在引发三红的缺陷，"三红"显然已经成为微软绕不过去的一颗大炸弹。将Xbox360的保修期延长到三年，肯定会让微软遭受不小的经济损失，大门叔叔的钱再多也不能这样窝囊地烧掉。而想要在主机大战中成为最后的胜利者，Xbox360必须解决自身的问题，让自己变得更加完美，除此之外别无选择。

机械与魔法编织世界
生命与信念撼动山河



LOST ODYSSEY

这是一个混迷的时代

在机械文明中诞生的魔导之力
使世界在剧烈变革中尝到了战乱的凄凉

身披金色与黑色铠甲的两军相互争斗
攫取的欲望随着杀戮扩张
战士的命运随波逐流
在悲剧之中不断彷徨
平凡的肉体已化作不朽的兵器
地狱的战场变成了存身的家乡

如今，往昔的记忆苏醒
跨越千年的思念，又将指向何方……

本作是由Mist Walker、Feelplus和Microsoft共同开发的Xbox360游戏，类型是RPG。这款作品的制作总指挥是著名游戏制作人坂口博信，音乐负责人是植松伸夫，角色设定是动漫爱好者们熟悉的漫画家井上雄彦，游戏中的短篇故事《千年的记忆》还特地请来作家重松清加盟，是名符其实的“大作”。由于制作阵容强大，这款游戏从很早以前就受到了Xbox360玩家的广泛关注。2006年11月，这款游戏的体验版放出，试玩过的玩家几乎都对游戏中宏大的气势和细致的刻画赞叹不已，不过，在这之后的几个月间，相关的消息一直没有再次放出过，这使很多对这款游戏抱有期待的玩家感到有些焦急。在本届E3上，这款游戏的最新资料放出，玩家们终于可以进一步了解到本作的具体情况了。　□文/蓍子

悠久的大地 辽阔的海疆

←本作在背景描绘上着力甚重，采用了很多开阔的场景，色彩也很丰富。游戏的主题虽然严肃，构图却非常绚丽。

人与人之间的思念 在战斗中交错 放射出耀眼光芒



↑主人公要用手中的利剑在充满危机的战场上存活下来，开辟出前进的道路。



→本作中也存在各种人类居住的市街，在这些场所中探索也是游戏的主要内容，游戏中的很多事件也会在这些场所中发生。



X360	本刊译名：失落的奥德赛			CERO 審査予定
	Microsoft	价格未定	发售日未定	
角色扮演	DVD-ROM	日版	人数未定	记忆容量未定



←虽然已经存活了千年，但主人公凯姆的外形依然是一位英俊的青年。凯姆身着一套兼具古代东西方风格特点的轻装铠甲，手中提着一柄形状奇特的长剑。

在传奇的世界，与千年的记忆中发生的故事……

《失落的奥德赛》描述的是一个幻想世界中发生的故事。魔导之力在人们所生存的大陆上被发现，人们建设了魔导机关，使魔导文明迅速发展起来。终于，一场“魔导产业革命”席卷了整个世界，使人们的生活发生了很大改变。然而，在这种崭新而强大的力量面前，人们心中的欲望与贪婪逐渐显现出来，围绕魔导之力的相互争夺越来越激烈，并最终演变成了战争。身着金铠的乌拉军魔装兵和身着黑铠的坎特军魔装兵一边使用魔导之力相互厮杀，一边不断追逐着更加强大的魔导之力。本作的主人公凯姆（Kaim）是一位“不会死亡的男子”，他已经存活了千年时间，无论多么激烈的战火，都无法摧毁他的肉体。游戏开始之时，凯姆作为一名追寻战斗的佣兵而栖身于乌拉军的部队中。在漫长的战斗中，一些久远的往事常常突然闪现在凯姆的脑海之中，在他长达千年，已经变得混沌不清的记忆产生难以名状的痛苦。本作的另一名主要角色是塞丝（Seth），这位女子同凯姆一样，也是生存了千年的不死者。塞丝拥有不会被往昔记忆压倒的强韧精神力，总是以坚强的态度面对生活。为了解开自己的不死之谜，塞丝踏上了寻求答案的旅程。

本作的背景是一个机械与魔法并存的世界，人文景观与自然环境都会出现在主人公的旅途之中。游戏中的建筑和人物的服饰融合了中世纪欧洲和现代风格，人们在战斗中既使用刀剑发动攻击，也使用魔法技以及枪炮之类的先进武器，这使游戏带上了一种典型的架空主义色彩。“不会死亡的人”与“会死亡的人”的分界是游戏系统中一个相当重要的概念。从去年放出的体验版内容来看，主人公凯姆是不会在战斗中死亡的，即使被打倒也能再度复活，在这个意义上，本作并没有GAME OVER。不过，本作中另外一些要素对战局的判定具有影响力，但还要等待进一步的消息才能判明。

脑海中浮现出，久远年代的往事。

重松清先生的《千年的记忆》讲述了凯姆失去记忆前经历的往事，这部作品会在游戏中以短篇欣赏形式出现。当凯姆入睡之后，往昔的记忆就会苏醒，玩家将在文章中了解到主人公的过去。



↑当很久以前的往事断片突然在已经模糊的记忆中苏醒之时，凯姆总会对自己过去的经历感到无比困惑。

→凯姆孤身一人徘徊在遍布亡骸的荒野之中，长达千年的战斗已经销蚀了他的心灵。

←由于争斗连绵不断，世界各处已经开始因战火而变得荒芜。主人公追寻真实的旅程也在战争中延续着。



←身为乌拉军的佣兵，凯姆需要时常和掌权者们打交道。在这个充满了权利与欲望的世界之中，凯姆所遇到的人们也都有着各自不同的思想和目的，各种意志发生着激烈的碰撞。

和知心同伴一起跨越战场 在旅途之中追寻心路历程





不死身男子的传奇故事

在华丽表现和大魄力战斗



→从这张图片中可以清晰看出战斗中前后列的概念。前列的两名成员摆出白兵格斗的架势，护住身后三名后卫成员。敌方似乎也有类似的概念。

本作拥有富于战略性的全新战斗系统，目前已经公开的环节就是“壁系统”。在战斗中，主角一方的队伍会做出前后列的阵势安排，前列除进行通常攻击外，还要作为盾牌抵御敌人的攻击，保护后列的魔导士系同伴发动威力巨大的魔法。虽然前后列在很多RPG中都出现过，但本作加入了“不死”概念之后，这个系统将以有些不同的表现形式出现。本作的主角团队最多由5名成员构成，每一名成员的能力都不相同，如何进行前后列安排才能在战斗中拥有更高的效率，将是玩家在游戏时需要随时思考的课题。



用前卫的身躯守护后卫的行动

在前列的守护之下，后列成员开始使用特殊的技巧，只有彻底防御住敌方对后列的袭击才能保证技巧成功。队列顺序从进入战斗后就开始生效，因此一定要事先做好准备。

坂口博信短篇访谈

继去年12月发售的《蓝龙》之后，坂口博信又投入到了《失落的奥德赛》的制作之中。在E3期间，坂口接受了记者的采访，就这款Xbox360上的最新RPG游戏进行了短暂的交谈，并披露了游戏中的一些小细节。

——本作战斗系统的特征是什么？

■坂口：本作战斗系统的其中一个特征就是“壁系统”。前卫与后卫的作用在本作中划分得非常清晰，对于前卫的角色来说，如何守护后卫的角色是最重要的任务。敌我双方在这个系统上都存在一项专用的数据，目前暂称为“壁值”。不击溃前卫的防御，就无法对后卫发动攻击。我认为，玩家们能在这个系统中找到类似MMORPG（大型多人在线式网络游戏）的感觉。后卫角色的主要任务是咏唱魔法。本作中的魔法像大炮一样，虽然不能频繁使用，但威力非常惊人。

——扳机键（指Xbox360手柄上的LT和RT键）也会在游戏中使用吗？

■坂口：在进行攻击时会用到。按住扳机键后，准星会逐渐瞄准敌人，在完全对准敌人时松开，技能就会发动，大致就是这种感觉。我们想让玩家在战斗时将自身感情融入到发出的攻击中去。本作的战斗采用了可以仔细思考战略的回合制，同时还加入了“壁系统”以及使用扳机键的要素等等。

——这款游戏现在的开发状况如何？

■坂口：现在已经进入了平衡调整阶段。由于事件发生频率比想象中高（笑），我们做出了减少游戏中的战斗次数，完成一款节奏前所未见的RPG的决定。当然，战斗次数减少并不意味着战略性下降。而且这样一来，玩家将不必再长时间进行无聊的杂兵战了。同时，我们还在游戏中尽可能地塞入了更多的剧情，准备让它成为一款内容充实、情节宏大的作品。最后会做成什么样子现在还不好说，但我们会进行挑战。2007年年内发售应该没什么问题（笑），敬请期待。

在战斗模式的高速切换之中，体验流畅感觉。

在已经放出的影像中，当游戏从移动模式转入战斗模式时，实现了几乎完全没有读盘时间的即时切换。当主角一行遇到巨型怪兽时，流畅的战斗节奏更增加了游戏的魄力。



←遇到敌人之后，紧张的战斗随即展开。切换的速度体现了Xbox360的机能实力。



随时欣赏精致华丽的战斗画面

游戏中的敌人多种多样，除了人型的士兵外，还有魔力驱动的机械和各种异形生物。无论是己方还是敌方，都会做出各种华丽而精彩的攻击动作。游戏中角色的刻画非常精致，对外形细节和动作姿态的处理很见功底。



→游戏中有很多体形巨大的BOSS级角色，配合能充分表现气氛的背景，使人领略到战斗时的气势与魄力。

在广阔而深邃的蓝天之下，和体形巨大的敌方角色展开激战。

中感受震撼!!



→这位古代风貌的男子是主人公的同伴之一，手中形状奇特的武器非常引人注目。



掌握故事关键的众多剧情角色

在本次公布的最新影像中出现了除凯姆和塞丝之外的可使用角色。虽然他们的个人资料还没有公布，但已经可以确认他们的同伴身份。这些角色将和凯姆、塞丝一起进行冒险，并握有使剧情得以展开的关键信息。





在不同风格的场景中摸索体会传奇世界的独特氛围

←一本作的人文景观融合了机械与魔法的特点，既有古代风格的遗迹殿堂，也有充满未来气息的军事设施。移动到新的地点之后，场景中的气氛会发生很大改变。



→虽然经历了漫长的战争，但本作的世界中依然存在美丽的大自然，各种神奇的自然景观都会在游戏中出现。特殊场景中的表现手法更增加了战斗中的气势。

在滚滚熔岩中感受自然的神秘感!!

制作者当年的感想

不知大家是否还记得，《失落的奥德赛》早在2005年春天就已经公布了，当时甚至连Xbox360主机都还没有发售。也就是说，对这款游戏心怀期待的玩家已经等待了两年多的时间。下面几段话是本作最初的发表会上几位主要开发人员的致辞，现在回顾一下这些话，或许能从其中发现隐藏在本作内容中的一些玄机。

■坂口 博信：《失落的奥德赛》这款作品的主人公是一位存活了一千年，有着各种各样人生经验的男子。相对来说，他属于对人生感到彻悟的那种人，心中也在一定程度上感到了彻悟后的空虚。对于以“成长历程”作为固定主题的RPG来说，这样一个主人公似乎显得不太适合，但我们想反过来利用这样的设定。这带有很浓重的实验色彩，但我们确实希望在游戏中加入一些前所未有的要素。由于主人公拥有千年的回忆，我们想策划一点带有悲剧色彩的内容。

■重松 清：我的作品虽然曾经出版成书，但我从来没有为自己写的东西而哭泣过。但这次，在看了一点游戏的内容后，我的眼睛不知不觉地湿润了。我本来抱有“在制作游戏之前，首先应该把文章做好”的想法，但实际看过之后发现，游戏中其实有着超越了文章的深邃。我觉得非常感动。现在，我的心情已经从“协助坂口先生进行工作”变成了“拓展自己作品中的可能性”。

■井上 雄彦：我从来没有想过自己会做游戏，但拿到企划的时候，坂口先生对我说“我们并不是想画‘游戏’，而是想画出‘人类’的感觉”，于是我仔细考虑之后接下了这份工作。我的漫画现在使用写意的手法，《浪客行》是用毛笔作画的。一开始我担心这与游戏的风格不协调，但后来又觉得，也许这样反而能达到好的效果。漫画是“角色在连载中不断成长”的作品，但这次的工作有一种“将自己创造的角色交给坂口先生他们去养育”的感觉。能参加这个制作计划，我感到非常荣幸。

■植松 伸夫：我制作音乐的时候总会意识到一个关键词，《蓝龙》的时候是“流行乐”，而《失落的奥德赛》是“戏剧”。而且，坂口先生向我提议“加入爵士乐”，所以我想在本作中挑战一下以前没尝试过的东西。

在深厚积淀和勇敢尝试之中诞生的作品

《失落的奥德赛》可以算是今年下半年Xbox360上最值得期待的RPG了。虽然这是一部另立旗帜的新游戏，但已经公布的资料中处处显露出“大作”的气质。本作的系统似乎并不很“离经叛道”，在很多人都很关心的战斗系统上，基本上还是属于传统RPG的回合制战斗，各种特殊要素也是在这个前提之上追加的。同时，坂口博信也表示将降低一般战斗在游戏中所占的比重。现在一些玩家不愿意玩RPG的最主要理由就是“单调作业的时间太长”，在这一点上，摆出一副“将游戏时间的重点放在情节上”架势的作品应该能获得不少玩家的支持。在画面方面，本作的角色和背景非常“大气”，视野开阔的场景很多，镜头选择也非常注意纵深感，游戏画面的气势给人留下了非常深刻的印象。至于游戏的剧情，本作选择了一个严肃而奇幻的主题，在超越常识的生命与记忆中展现主人公的思考过程。负责执笔撰写主人公“记忆中的故事”的重松清是一位以关注和在作品中表现社会问题而出名的作家，根据他的描述，这款作品的核心剧情中有很多悲伤的成分。这个核心镶嵌在擅长构筑恢宏厚重世界观的坂口博信的剧本中，所产生的效果确实令人很感兴趣。同时，这种剧情上的倾向也和井上雄彦硬派的角色设定相吻合。不过，由于制作方放出的资料不多，这款游戏最后将以什么形态出现，目前还难下结论。相信再过不久，我们就能看到更详细的信息了。

以暗杀为生的勇士
万军之中取敌人首级

ASSASSIN'S CREED



《刺客信条》这款作品最早是在去年的E3上公开了游戏的影像，当时其精致的画面还有高度真实的AI已经给人们留下了深刻的印象，那么本次E3又有哪些新的内容公开呢？

X360	本刊译名：刺客信条			
	Ubisoft	价格未定	2007年预定	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	记忆卡容量未定



以超越常人的冷

重现十二世纪的血雨腥风 为刺客的荣誉而踏上征程



《刺客信条》针对PS3、Xbox360平台设计，充分发挥新一代处理技术，提供细致逼真的人物与场景、广大的游戏舞台、写实的光影效果、高度人工智能群体行动的群众。游戏内容结合隐匿、动作、格斗等要素，完全再现一个个艰巨的暗杀任务。本作的舞台分别为回教异端暗杀教派阿萨辛派大本营马夏夫、叙利亚回教文化中心大马士革、天主教与回教争夺不休的圣地耶路撒冷，以及英国所统治的军事都市亚克城这4个城镇要塞，并依照史实来重现这些景观，展现中古世纪的风貌。游戏建构了栩栩如生的高度互动场景，城镇中川流不息的居民，将依照情境不同，时而成为阻碍行动的敌人，时而成为掩护行踪的友方。玩家必须让自己融入人群，伺机接近暗杀目标或摆脱敌军的追击。

隐匿于平凡市井中 展现超凡的身手

→主角平时所处的地方就是市井百姓的居住区，在执行任务时，需要特别小心避开人们的视线。

↓追逐对手时就可以不必在乎周围的人了，但尽量别碰到他们。





→这个动作够潇洒了，也经常出现在一些大片当中。本作的主角阿尔泰可是个身手了得的刺客！



阿尔泰 *Altair*

阿尔泰是12世纪末第3次十字军东征时期的一名刺客。因为年轻气盛，他在一次重要的任务中失手，遭到组织的降级。为了寻回昔日的荣耀，阿尔泰再度回归血腥的暗杀生涯，去接受更高难度的挑战。

完全重现中世纪的风貌
仿佛置身时光逆转的幻境



如同现实一般逼真
体验非凡的人生



←这样的视角很像电影镜头，本作在视觉效果上下了很多功夫，整个游戏过程很富欣赏性。





↑→虽然以往也有很多游戏是描写了古代的场景，但如此细致逼真的还是头一次。在这些场景中穿行时，便如同进入了时光隧道，中世纪时期的完整风貌尽现眼前。

←刺客当然是不走寻常路的了，在这个角度俯看城市，那种超凡的魄力绝不是用语言可以形容的。阿尔泰此时可不是在欣赏风景，而是在寻找下一个暗杀的目标。

静和勇气谱写刺客的信条！





←攀爬是基本动作，但最重要的不仅仅是成功爬上去，而是要不被人发现。本作在这方面的设计也很为难，光天化日之下的飞檐走壁要表现得更为隐匿，这的确很难令人捉摸。



→阿尔泰是个刺客，但他的任务也不全是暗杀，也有当街的械斗。从公布的影像看，这种械斗的过程谈不上华丽，其真实性倒是比其他游戏更胜一筹。





拥有过人的胆识
具备高强的武艺

阿尔泰具备过人的身手，能在楼房高塔间飞檐走壁来去自然，并能以长剑以及隐藏于左手的袖剑来暗杀或对抗敌人，同时具备高超的骑术，能骑马行动与战斗。但同时也有过人的胆识，能够乔装改扮潜伏在人群中耐心等待时机。



敌军士兵
Soldier

本作在士兵等人物的装扮上少有夸张想象的成分，因此大家在进行游戏时有一种真实感。本次公布的这个士兵形象仅仅是杂兵一级的角色，没有详细的背景资料，料想也不过是阿尔泰的刀下亡魂之一。

面对来去无踪的致命威胁
再残暴的敌人也只能引颈

即将决定三大种族

人工智能似乎觉得必须对发生的一切做出判断。
科塔娜说道："我们做了我们必须做的——为了地球。
整个圣约人舰队都覆灭了，还有洪魔。
我们别无选择，光环，已经结束了。"
"还没有完。"
士官长坐在长剑截击机的控制台后回答道，
"星盟依然猖獗，地球处境艰难，
我们的战斗才刚刚开始。"

X360	本刊译名：光环3			
	微软	59.99美元	2007.9.25	
第一人称射击	DVD-ROM	美版	支持多人	记忆容量未定



HALO3



不出所料，这次的E3展上再次有《HALO3》的新视频放出，毕竟是微软旗下的头号软件，这样的盛会是怎样也不会缺席的。虽然本作这次公布的新视频和图片并不是非常震撼人，但我们仍能从细节之处了解到游戏的新情报。 文/北斗

光环系列与微软休戚相关的联系

当年《HALO》第一代的发售对促进XBOX的销量有着功不可没的作用，特别是在欧美地区，微软正是凭借着该作才真正开拓出了一片广阔的市场。如今的《HALO3》之于XBOX360，或许不再像当初那样会起到生死攸关的决定性作用，但是这样一款万众期待的超大作，其对360在三大主机大战中最后所能取得的成就仍然有着非同一般的战略意义。这就是杀手锏级作品的魅力所在。



↑虽然本作"最后一战"号称是系列完结篇，不过喜欢HALO的众多玩家们真的会同意吗?

开发人员忘我热情工作 保证大家第一时间玩到游戏

相信大家对本作的开发进度都非常关心，在最近的一次采访中当被问及此事时，《HALO3》的关卡制作总监Tyson Green表示"我现在每天工作12个小时以上，并且过去的大半个月时间内也都是如此。"即便是在周末，开发人员们仍然在马不停蹄地进行着紧张的工作，由于对游戏的热爱，使得工作人员自己都舍不得停下来稍作休息。



↑地球的森林之中也已经不再安全，阴暗之处就有可能隐蔽着不少准备夺取玩家性命的敌人。



↑星盟和人类的飞船在战斗？看来在《HALO3》之中，玩家们将完整地体验到人类与星盟两大文明如何从对立走向合作对抗虫族的历程。



人类星盟两大种族携手

↑看来人类终于和星盟走到了一起，毕竟虫族才是大家最危险的敌人。



←在视野狭窄的森林之中前进，很容易就会和敌人不期而遇发生遭遇战。



→远处那哥们莫非想用小手枪来进行战斗？

命运的最后一战

Multi Player 多人模式

作为微软旗下著名的游戏工作室，BUNGIE在微软内部有着很高的地位，微软不但对HALO的游戏开发提供了尽可能多的资金以及技术支持，而且更加难能可贵的是，微软高层从不干涉BUNGIE员工们的工作，BUNGIE的负责人只需定期告知微软目前的游戏开发进展情况即可。这足以证明微软对BUNGIE的信任，当然，BUNGIE也的确从来就没有让微软以及众多玩家们失望过。





↑看样子对方应该是站在防护罩中，只是我们还不知道这种防护罩是否绝对防御、效果能持续多久、防护罩里面的人能否向外面攻击等。





为了守护地球而做的最终抵抗

←这个建筑的内部有些像是宗教用的，另外两侧高台上的那些蓝色照明设施也不像是人类文明的风格。

命运掌握在你的手中

→双方围绕旗帜展开激烈的反复争夺。

Team Work 团队合作

←一看就是在进行夺旗模式下的多人对战了，我方队员需要保障夺旗队员安全回撤至基地。



←游戏中有各种交通工具登场，这些交通工具性能各异，是战场上的得力助手。

光环三部曲

单机也精彩

→战场之上随时都有人会死亡。



→双方大量队员加入的战斗在一处不大的场景展开，此时除了自身技术要过硬之外，就只能信任你的队友了。

组队战

←我方的队员正集中在一起分路把守。

当被问及《HALO3》在人物建模方面与前两作有着什么样的区别时，制作人员表示，仅就角色多边形建模而言，3代与1代有着天壤之别，与2代相比虽然不能说是有一个质的飞跃，但也进步很大。当然，对游戏而言，画面的效果并不仅仅是几何学上的计算这么简单，包括环境中的阴影效果、光源特效等等，这些都在360上得到了极大的改善。

漫画版光环登场 二维世界中的战争

HALO的漫画由BUNGIE和MARVEL联手推出，漫画是由前两代游戏中的角色构成的四个故事，尽管每个故事都是由不同的著名漫画家绘制，但它们的世界观仍然与HALO一致。由于HALO剧情设定上的宏大，这就使得其有着良好的可拓展性，尽管不懂HALO的朋友也能看懂这些漫画，但是很明显，只有玩过原作的朋友才能从这些漫画中获得更多的乐趣。



↑漫画中的四个故事分别是由四名不同的漫画家独立创作的。

HALO3游戏访谈 武器用法多样化

问：现在已经公布了四种新的道具，我们还会看到别的吗？

答：事实上我们目前还无法确定最终将会出现多少新道具，而且游戏单机模式中的道具将不会出现在多人模式中。相较于仅仅注重于增加道具的种类，我们更希望能够制作出让人觉得有意思的道具，我们希望HALO3里的每一种道具都能真正吸引大家的目光并物有所用。

问：各种各样的道具？

答：没错，例如能量提取装置（Power Drainer），你能用它破坏对方护罩，也能用它报废交通工具。当它里面提取了不少能量后，你甚至可以将它作为一颗超级手雷使用。

问：你认为《HALO3》中最吸引你的新要素是什么？

答：我认为我们新加入的这些新武器无疑会使游戏的乐趣大增。这些武器的使用方法很多，你会看到让你吃惊的用法，这也是我们平常工作和休息时讨论最多的话题。



↑多人对战模式是HALO能够获得成功的一个非常重要的因素。

模拟真实的天气 感受非一般的奔驰

飚车无限速

《世界街头赛车4（PGR 4）》这款系列最新作于日前公布了少部分消息后，近日再次放出了新画面和游戏介绍。本作在系统和画面上得到了极大的强化，让玩家可以在各个赛道跑出更加畅快的感觉！本作最早公布的新系统就是所谓的"天气模拟"，但这个名词反映在游戏中的概念并不是很明确。在本次公布的详细内容中，我们将会看到这一真实环境模拟系统的奥妙所在。

PGR PROJECT GOTHAM RACING 4

X360	本刊译名：世界街头赛车4			
	微软	价格未定	2007年预定	
赛车竞速	DVD	美版	1-8人	记忆卡容量未定

↑摩托车和汽车同场竞技？在游戏里没有不可能的事情，最重要的是有那种刺激的感觉就好。

←这么激烈的比赛，自然要用多方面的手法来表现现场的紧张气氛。摩托车手回头看赛车的这个细节便非常生动、非常有真实感。

→世界名车之间的疾速比拼，肯定能令电视前的玩家们热血沸腾，你是否已经跃跃欲试了呢？

速度激情的碰撞 梦幻与真实的呈现

《世界街头赛车》系列里面的赛道都是根据真实存在的城镇所设计的，玩家每次游戏时都会感到这款游戏似乎与真实融为了一体。以往给人印象深刻的精美游戏画面，在最新作里也会得到继承。本作中，天气的影响将不会局限于表现对于汽车和赛道的外观变化。这些从已经公布的游戏画面中就可以看得出来，在车体表面顺风滑动的水滴，还有滴落到车体上而四散的水雾，都让人认为这是真的下雨。从中流露出来的临场感，让玩家可以坐在电视前真实感受驾驶赛车的体验。该系列在第一款作品制作时，模拟真实并不是重点，让玩家畅快地感觉到驾车才是制作时的思路。当然，在游戏里横冲直撞是不行的，冷静安全地驾驶可以积攒点数，本作独有的"荣誉系统"也很好地说明了这个思路。《世界街头赛车4》在继承系列传统的同时，更注重的是如何让玩家在游戏的时候感受到驾驶真车的那种代入感。现在通过观察这些游戏画面，我们似乎也能感到该系列正在向那种理想前进。

天气变化写实再现 天气控制系统

本作公布了很多下雨的赛道场景，这些画面为大家展示的就是游戏里搭载的Enhanced User Simulation天气控制系统。本游戏的画面都是模拟赛道在真实的各种天气状况下所呈现出的效果，玩家需要在不同的情况下作出更换轮胎和改变操作的决定。天气变化包括了晴天、阴天、雨天，甚至会出现降雪等。天气系统不光是从视觉方面得到享受，这些不同的气候还会影响赛道的状况，这就要求驾驶员具备立刻应对天气变化的能力。



↑不仅车身有明显的雨滴痕迹，连车头的雨刷部分也非常真实，车窗的水迹等都刻画得非常细致。

PGR正在向自己的理想前进 《PGR4》开发团队访谈

Ben Ward：在Bizarre Creations公司的行销部任职。从上一作开始，一直参与系列的开发工作。

——能否请您先说一下本作与前作有哪些不同的地方？

Ben■实在太多了！在本作开始制作之前，我们都不十分确定这次是否还能达到《PGR3》的程度。《PGR3》中有很多系统得到了玩家的认可和欢迎，但是这也对我们的继续开发造成了影响。我们需要超过从前，尽管看起来是很难逾越的。在花费很多时间确认了制作新作的这些想法后，我们才开始着手制作《PGR4》这部作品。《PGR4》在前两代的基础上又增加了新的系统。其中最重要的就是天气系统（Enhanced User Simulation）。游戏里面会出现如同戏剧一样的雨中比赛，包括大雾、雨天、下雪这样的天气都会出现。玩家可以在不同的气候条件下体会比赛的乐趣。遗憾的是玩家无法选择场景里面的天气。为什么会这样？也许这样会更真实吧。

——确实如此（笑）。赛道中的天气变化是按照真实时间发生的吗？

Ben■时刻都在变化。比赛开始时是小雨，也许在还没有跑完三圈的时间内，又变成了暴风雨。游戏中就是这种感觉。当然，天气变化也会对赛车造成影响。赛道上的积水会使轮胎打滑，而且在下雪之后积水又会变成冰。

制作《PGR4》时，我们不会闭门造车，确认在强大的家用机平台开发游戏后，我们会在公司网站主页里面的反馈栏上寻找玩家提出的建议和需要注意的细节。因为我们知道玩家对于前几作的评价都不错，并且希望新作能够超越从前。单靠我们自己

在赛车游戏中，大家比较关注的当然就是游戏中会包含哪些赛车。虽然大家不可能用这么多车都通关一次，但看着这些车辆的外观和资料，玩家也能有一种收藏的乐趣。本作收录的赛车数量目前还没有公开，现在可以确定《PGR4》的汽车种类共有8种。从系列第一作开始出现的“超级跑车”依然存在。但是本作在沿袭系列基本路线的同时，根据种类和规格可以选择的车辆范围再次扩大。根据已经公开的内容来看，暂时还不清楚这8个种类是依照什么标准来区分的，不过其中的车辆会非常丰富，也许那些记忆中的历代名车也会出现吧。

通过游戏的画面，我们可以看到一些在游戏中将会出现的车辆。这些最新出现的车辆包括：Ferrari F430、Lamborghini Murcielago，以及2004 TVR Sagaris、1965 Chevrolet Corvette Sting Ray、2005 Vanwall GPR V12、1993 Toyota Supra Turbo、2005 Gumpert Apollo、1997 Panoz GTR-1 Coupe、2006 Ferrari 599 GTB Fiorano、1957 Maserati 250F等各大车厂的经典车款。



←远处没有顶棚的老爷车如果遇到下雨天会怎么样呢？

全新的赛道 丰富临场感

本作以预定新出现的“上海”为起点，世界各个都市的场景都得到细腻的再现。根据游戏第一部的作品标题《Project Gotham World Street Racer》，本系列以再现世界各主要都市的赛道为特征，而且《PGR3》中表现新宿霓虹灯的华丽赛道更是成为亮点。还有已经确定的是上海和美国西海岸城市彼得斯堡将会出现在游戏当中，实在是令人非常期待这两个城市在《PGR4》中的表现。对于大多数中国玩家来说，收录国外的场景可能没有什么共鸣可言，然而本次收录了中国的城市，相信一定会引起大家的兴趣吧。



涵盖各国的大都会风貌



嘉奖系统强化 更多要素追加

《世界街头赛车》系列里面一直存在着“荣誉系统”，也就是现场观众对各种潇洒的赛车动作所作出的评价，会加入到比赛成绩里面，是一种系列独有的评分系统。这一设定令比赛过程更具观赏性，也受到了广大玩家的欢迎，于是在新作中继承了下来。不过新作中的评价标准现在还没有公布，但《PGR4》里面的一些特定动作，譬如竞赛时赛车超过对手时观众的欢呼声就算是评分。你作出的动作越有难度，周围的观众便会配合你的表演给出不同程度的反映，让人觉得非常有临场感。



↑←本次公开的图片中，有很多都是摩托车的比赛场景。看来这次的赛车中，摩托车占了不小的比重。摩托车可以展现的动作也更为华丽。大概这也是本作的一个看点吧。



←抬起前轮的动作在真实比赛中基本看不到。

想办法自然是不够的，充分了解玩家的需要，才能够在制作游戏时不至于误入歧途。

——赛车都有什么样的变化？

Ben■本作里出现的汽车将会发生一定的变化。你应该知道《PGR》系列登场汽车类型的风格吧？介于真实与梦幻之间，也就是基于现实的车辆，但在性能方面又有一定的想象。

——你是说“超级跑车”吧？

Ben■是，也就是指时速超过170公里的赛车。本作里的赛车规格将不再受限制，玩家可选择的赛车类型大大增加。总之赛车的类型不像是高级或者驱动那样，而是包括了在某个时代非常受欢迎的车型、改装车界非常有名的车型、拥有强劲发动机的车型，以这些特色划分。无论是在1970年装有大功率的跑车还是现在最新技术的跑车，只要是著名跑车都可能会在游戏里登场。以前没有在游戏里出现过的跑车也会出现，至于详细资料的话，那还是秘密（笑）。

——让人很期待啊！那么关于赛道呢？

Ben■与前作《PGR3》比起来，赛道的数量当然会增加。《PGR4》里收录的赛道共有10条，同一赛道可以实现正常和逆走，还有复合赛道类型。在这里加上刚才说的天气系统，相信《PGR4》可以带给玩家新鲜的感觉。

——《PGR4》仍然支持线上对战吗？对战人数是否有所增加？

Ben■支持线上对战是目前制作游戏首要考虑的要素之一，本作当然不可能取消这一令人兴奋的功能。至于对战人数，很遗憾，还是和前作一样最多支持8人。这种结果不是技术原因，而是我们认为8人对战的局面最具有挑战性。在游戏测试阶段，我们曾进行过8人以上的比赛，但是场面的混乱不会让人觉得有趣。游戏还是采用有趣的方式好。因此我们决定依然只有8人对战。



↑游戏的速度感从画面上来看是很不错，但不知道实际运行时是什么样子。

——Xbox LIVE是否增加了新的内容？

Ben■是的。作为多人网络连线的游戏，我们希望为玩家增加大量的新内容。关于详细内容，还是请玩家们稍微等待一段时间吧。



360的赛车盛宴——集合世界名车的盛典



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

著名的赛车游戏系列经过重新喷漆，燃料也得到重新加满，现在他正在缓缓地向我们驶来。我们需要做的就是镇定一下狂跳不已的心脏，重新穿上以前的赛车服准备热身运动。由世嘉赛车工作室制作的《世嘉拉力 进化》终于要在Xbox360上登场了，同时登陆的平台还有PC和PSP。

PS3	本刊译名：世嘉拉力 进化			RP
	SEGA	59.99美圆	2007年10月9日	
RAC	蓝光光盘	美版	1~8人	记忆卡容量未知



不断挑战速度极限 越野精神永远不老

在《进化》里面选择车辆是一种战术。当你总是使用同一种过弯方式的时候，轮胎和赛道发生的磨擦会使你需要更换新的轮胎。不同的天气也会影响不同的道况。至于雪地和草地有什么分别，就需要玩家自己体会。

世嘉著名拉力赛车游戏!!

←冬天或者还是高山的赛道，可以熟练甩尾的车手根本不需要增加什么防滑轮胎，一路漂移直到终点。

←本作追求的不是风驰电掣的速度感，而是绝对的真实，因此我们能在画面上看到尘土飞扬和充满质感的画面。

世嘉拉力的狂飙 挑战拉力的游戏

《进化》里面除了天气和赛车本身的影响外，赛道状况算得上是最重要的一种了。其实制作团队在制作时，也把道况作为一个重要的系统设定引入游戏。无论是对于喜欢强调细节的玩家，还是注重品质的玩家来说，此次的赛道设定都是一个吸引人的特色。在《进化》里面的正常情况下的越野赛道中，包括了沙砾地的海滨，广阔平滑的停机场，被大雪掩盖的盘山隧道。《进化》里面的AI也比前作提高了不少，包括那些NPC赛车手在和玩家进行几次较量后，也许会在转弯时对玩家的过弯方式造成障碍。

在次世代上的极致表现

←也许喜欢勒芒耐力赛或者达喀尔越野拉力赛的玩家要喜欢《世嘉拉力》多一点吧。

←赛车游戏的一大特色就是可以选择众多跑车。

希望能从众多赛车竞速游戏里面找到自己的那一款

当大量的赛车游戏充斥眼球的时候，很难找到你原来想要的那一个。这些游戏在日益增多的时候，那些光影效果也同时越来越迷人，真实的物理动力效果也越发真实。可是，另一方面来说，我已经不知道如何去选择了。我看着这些高级跑车，回想起了在大型筐体里玩《世嘉拉力》时的情景。

当你的赛车开始向大树或者悬崖滑动的时候，结果在赛车撞到大树或者及时在悬崖边调整后，赛车仍然不会偏离跑道。这如同什么也没有发生一样。世嘉的技术人员说这是他们故意制作的，《进化》的目标就是那些偶然玩赛车游戏的人群。

横行大型筐体的赛车游戏 再次驾临众多家用机平台



更敏捷的敌人——非洲噩梦——由此开始——

突然暴乱的居民围攻男主角!!



↑小镇的一个远景，可以看出这个非洲小镇已经有着一定的发展程度了。

BIOHAZARD 5

本作的走向牵动着众多生化迷们的心。不过由于工作重心问题，制作小组之前一直在忙于其他版本生化的开发，估计要到今年下半年才能真正将工作的重心投入到《生化危机5》的制作中来。 □文/北斗

X360	本刊译名:生化危机5			RP
	CAPCOM	价格未定	2008年内	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	记忆容量未知

本作这次并没有透露太多的消息，仅仅是在微软的发布会上由主持人皮特·摩尔播放了一段不到一分钟的视频，由于视频内容过短而且并没有明显的信息透露，因此我们只能从这小段视频的细微之处进行推理。

视频一开始展示的是一个非洲风情比较浓厚的小镇，镇子周围都是广袤的沙漠，接着镜头逐渐拉近到镇子中，可以看到有头顶着筐子走路的女性，路边也有人在讨论着什么。路边有不少大个的汽车轮胎，甚至还能看到铁桶，由此推断这个小镇并非完全闭塞的非洲部落，不少代表近代工业文明的标志物已经开始渗透进来。开始这段的感觉让人联想起经典影片《黑鹰坠落》中的索马里小镇，然而平静总是短暂的，接下来的景象开始充斥着躁动……

高耸的铁丝网、暴力事件，然后是镇中小广场中一个戴着墨镜的男人在向人们煽动着什么，不少手拿冷兵器的战士开始亢奋，听众们的情绪也进入了高潮……紧接着有一个主角被人们打倒在地围攻的场面，这个镜头很值得玩味。最后我们会看到这里的原住民脸部开始发生异变，影片在此戛然而止！



↑居民们被墨镜男的一番演讲煽动得精神亢奋，看来一场暴乱在所难免。

空气躁动不安 弥漫着浓重的火药气味



→这个正拿着扩音器发表演讲的墨镜男应该在游戏之中有比较重要的位置，但其显然只是幕后黑手的傀儡。



→主角独自站在小镇之中，刚才那些居民是都集合起来去听演讲了吗？

九死一生的任务 你能否再活着出来？

自从去年E3展上公布了本作的开发计划以来，厂商方面一直没有更多的消息发表。在本次的E3展上，CAPCOM也只是通过微软和索尼的发布会放出了一段视频，除此之外并没有透露任何关于本作的详细情况。但有一点可以肯定的那就是，我们是无望在年内玩到BH5了。





在以前的推测中曾经认为很可能是1代的主角克里斯，不过前不久美国演员Steve Van Wormer的网站里公布了BH5的演员配音表，而排在男一号位置的名字赫然显示Billy Coen（比利·科恩），比利是0中的主角，从外形上看与本作主角也确有不少相似之处，但CAPCOM官方并未对此事进行确认。

生化的恐怖美学!!

VIVA PIÑATA

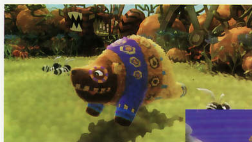


在不知名的小岛
一群善良可爱的动物宝贝
无忧无虑地生活……
在一个阳光明媚的日子
它们聚集到一起
展开了一场激烈的竞赛
胜利者的奖励就是可口的糖果
不过胜负并不重要
最重要的是欢声笑语和无尽的乐趣
还有享受阳光
动物聚会，现在开始！

X360	本刊译名：宝贝万岁：动物聚会				RP
	Krome Studios	价格未定	发售日未定		
益智休闲	DVD-ROM	美版	1-4人	记忆卡容量未定	

在“硬派”游戏居多的XBOX360软件阵营中，《宝贝万岁》是与众不同的一款作品。由Rare所制作的这款模拟经营类游戏去年年底上市之后就获得了众多玩家和专业媒体的青睐，其中那些滑稽的动物造型更是给人留下了深刻的印象。在今年的E3展上，微软宣布将会把《宝贝万岁》移植到PC平台，并推出新作《宝贝万岁：动物聚会》。

《宝贝万岁：动物聚会》由Krome Studio负责开发，它并非真正的续作，而是一款聚会式的休闲作品。当然，其中的角色形象都是来自《宝贝万岁》。《动物聚会》分为竞速（赛跑）和迷你游戏两个部分，有点类似“马里奥赛车”和“马里奥聚会”的组合。迷你游戏共有50个以上，一定能让你玩得过瘾。



←可爱的角色造型是游戏的卖点之一，除了《宝贝万岁》中的几只人气“动物”之外，还有来自Rare另一部知名作品《班卓熊》系列中的角色前来助阵。



→本作继承了《宝贝万岁》清新亮丽的画面风格，颜色非常鲜艳……活泼的感觉，你在游戏中一定会感到身……

动物宝贝们一起欢笑冒险!!



→游戏的操作非常简单，各种游戏的难度也不高，最适合全家不同年龄的人同乐，当然也是朋友聚会的首选。

由于这个游戏所面对的用户以儿童为主，因此无论是竞速部分还是迷你游戏的难度都不高。游戏的操作十分简单，一般只需要通过一两个简单的按键组合就能轻松搞定。虽然这样的设计有模仿《瓦里奥制造》等任氏作品的嫌疑，不过对于XBOX360玩家来说倒也是新鲜的体验！



在无尽碧空中驰骋的斗魂，点燃解放的战火。



ACE COMBAT6 解放への戦火

X360	本刊译名：皇牌空战：解放战火			
	NAMCO	59.99美元	2007.10.23	
射击	DVD-ROM	美版	1-16人	记忆卡容量未定

如果你还没有注意到的话，那么我要提醒你一下：在XBOX Live卖场上，已经有《皇牌空战：解放战火》的试玩版下载。试玩版包含了游戏的第一关，你可以抢先体验一下这个著名系列空战游戏的最新作。在今年的E3展上，NAMCO还提供了另外一关的试玩。游戏第一关的场景是一座庞大的城市——更确切地说，是一座城市的上空。在广阔的地图上，散布着几个任务地点。当你进入其中一个任务区域的时候，就会马上进入战斗。《皇牌空战》系列并非强调真实模拟的游戏，本作也同样如此。游戏的操作简单明了，无论是行驶、射击还是各种特技动作，都可以通过便捷的按键来实现。



钢铁的座驾，承载男儿飞天之梦

↓本作的画面得到了一致的好评，尤其是地面景物十分精细。

←游戏中可以驾驶的飞机包括了众多顶级机型，空战迷可以好好过一把瘾。



↓尽管驾驶舱中的各种仪表设备看起来极为复杂，但游戏的操作却简单明了，注重战斗的爽快感。



←开发人员透露，《皇牌空战：解放战火》将支持最多16人联机。尽管对于联机模式暂时还没有太多信息，但相信它会给我们带来不同寻常的体验。



向敌人倾泻着怒火 你是唯一的王牌!!

痛快淋漓 梦幻的对决。

另一关的任务则在一座山脉上空展开，敌人的基地分布在山谷之中，而在山脊上也架设了数量众多的火炮。和第一关一样，这个关卡中也设置了多个任务点，你可以自由地选择每个任务的完成顺序。



开放式的任务系统 一些新颖的小细节

《皇牌空战：解放战火》采用了开放式的任务设计。当你进入一个任务之后，你可以随时跳出，只要飞到另外一个任务地点就可以开始新的任务。你也可以再飞回原来的地点，继续先前的任务。这样的系统具有较高的自由度，不过也需要玩家对各个任务有合理的统筹安排。尽管任务的完成顺序并没有限制，但实际上很多关卡中都隐含着一个"最佳方案"。例如在试玩版的关卡中，有一个任务目标是保护己方的空中补给机。如果你没有尽早完成这个任务的话，补给机可能会被敌人击落。那么在其后的任务中，你就得不到补给机的支援了。

本作还有一个较为新颖的功能：当你锁定敌机并且发射导弹之后，只要按住B键就能将视角切换成跟随导弹的方式，以这样的方式近距离观赏导弹击中目标，一定会有非同寻常的爽快感吧！不过，在这个过程中你驾驶的飞机仍然在飞行，如果时间太久的话可能会给自己带来麻烦哦。

X360 美丽块魂

NBGI	益智游戏	Beautiful Katamari

●DVD-ROM ●美版 ●2007年10月26日 ●价格未定 ●1-4人 ●记忆卡容量未定

“块魂”是由NAMCO推出的一个极具创意的游戏系列，玩家在游戏中的目的就是通过滚动将一切物体都黏到一个球中，让球越滚越大，最后甚至把整座星球都卷走。本作原定发售PS3和XBOX360两个版本，不过最近厂商表示由于PS3版在开发过程中遇到了意外的困难，再加上PS3一直销量低靡，所以将终止PS3版的开发。本作最重要的新增元素就是网络模式的加入，游戏将会支持XBOX LIVE，玩家可以通过连线选择与其他玩家合作或是对战。除了游戏画面大幅提升之外，本作中没有了讨厌的读盘时间，游戏的地图变得更加广阔，可以形成的块也将前所未有的“大”。



↑一开始只能滚动小球，随着球体的逐渐增加，就能吸附更大的物体。

↑本作的线下模式支持两人同玩，线上模式则最多支持四个人同玩。



X360 背罪者2·充血

SEGA	动作冒险	Condemned 2: Blood

●DVD-ROM ●美版 ●2008年第一季度 ●价格未定 ●1-8人 ●记忆卡容量未定

前作曾经于两年前发售，当时玩家扮演的是为Serial Crimes Unit工作的FBI特Ethan Thomas，在追踪一名重犯的过程中与各种精神有问题的罪犯战斗。“背罪者”强调的是近距离格斗以及血腥暴力，也因为这个特点获得过较多的关注。这次的第2代中，主角Ethan变得消沉，沉迷于酒精，因此也被FBI开除。然而Ethan前搭档的神秘失踪，使得Ethan决心展开调查揭露同事失踪的前后的秘密。

本作的开发组基本保持了原有阵容，所以在游戏风格上将会基本继承前作，玩过前作的朋友很容易就能感受到与前作的一脉相承。而且由于这次的开发工作方面引擎和其他东西都已经齐全了，可以不用为技术因素犯愁，这就使得制作者们能更加专注于游戏流程方面。预计将会加入新的系统，例如在战斗中使用各种各样的组合技等等。





↑这是对付恶犬的一种手段，只是有多少人真有这种胆量？

↑在这款游戏中，除了危险的正常人类敌人之外，还有各种变异生物，它们的威胁相当大。

→虽然血腥的打斗部分是本作的卖点，但也加入了不少类似侦破效果的道具和系统。



X360 寓言2

微软	动作角色扮演	Fable 2

●DVD-ROM ●美版 ●2008年内 ●49.99美元 ●1人 ●记忆卡容量未定

这次最值得注意的一点就是可能会取消HP系统，开发人Peter Molyneux表示传统的游戏之所以要使用HP等数值化的计量表系统，最大的目的就是用来区别角色的生死状态，但是在本作中，他觉得没有必要采用这样的设计，既然电影里可以“英雄不死”，那游戏中又何必以HP来区分生死？所以《寓言2》并不会执着于HP的多寡与角色的生死，就算主角被敌人击倒，也只会在身上留下疤痕作为印记，游戏仍会继续进行下去，并不需要因此而中断重来，主角真正成为了不死之身。不知道这样会不会降低游戏的难度？



↑攻防动作会随敌我双方的相对位置以及周围环境而动态变化。



←↑游戏中使用X、Y、B等3个按键来对应到主角的刀剑攻击、弓箭火炮攻击以及魔法攻击。

X360 光环战争

微软	即时战略	Halo Wars

●DVD-ROM ●美版 ●2008年内 ●价格未定 ●多人 ●记忆卡容量未定

《光环战争》是一款以“光环”世界为故事背景的即时战略游戏，负责游戏开发工作的是在即时战略游戏领域有着丰富经验的Ensemble公司（《帝国时代》系列）。本作的故事背景被设定在初代《光环》之前，也就是UNSC舰队首次与星盟交战时，玩家要率领人类斯巴达部队与星盟战斗。Ensemble公司保证，他们将为《光环战争》设计一种专门对应XBOX360的新操作方式和系统，摆脱人们对RTS游戏不适合家用机的传统观念。



↓和所有的RTS游戏一样，玩家需要采掘资源发展基地等等。

↑即时战略版的光环，这个题材本身也的确适合被改编成RTS。



←据游戏制作人透露，本作在进度方面已经制作到可以试玩的程度了，并且效果方面可以说是相当完美，这将是一款非常值得期待的作品。

X360 VR战士5

SEGA | 格斗游戏 | Virtual Fighter 5

●DVD-ROM ●美版 ●2007年第三季度 ●价格未定 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

《VR战士5》是世嘉旗下著名的街机3D格斗游戏，去年已经发售了PS3版本，如今XBOX360版本也已经宣布即将在年内发售。据悉，这次的360版将会完全移植街机版的内容，并且将会加入网络对战模式。最新作采用Intel处理器+NVIDIA显示卡构成的SEGA最新街机基板“LINDBERGH”所制作，游戏画面达到了目前格斗游戏的最高峰。在登陆XBOX360之后将借助微软XBOX LIVE在网络方面的成熟服务大力拓展联机对战的乐趣，使得《VR战士5》的可玩性再次提高。与同为3D格斗游戏经典的“铁拳”系列比起来，VR战士在招式判定上要更为严谨，因此被公认为“专业级”的格斗游戏，许多普通玩家对之望而却步，但一直有一批铁杆在追随着它。

最真实的虚拟格斗 尽显对战真谛



↑本作的画面还是非常不错的，已发售的PS3版和街机版评价都不错。



↑从这张画面来看，360版的完成度仍然不高，人物的肌肉建模看上去还是有“塑料”的感觉，成品版应该会有较大改善。



→通过各种途径得到的道具非常有意思，比如图中这个雷飞就从光头变成了“俗家弟子”。

X360 高达无双

NBGI | 动作过关 | Dynasty Warriors: GUNDAM

●DVD-ROM ●美版 ●2007年8月28日 ●59.99美元 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

NBGI与光荣合作开发的《高达无双》是目前为止在日本地区销量最高的PS3游戏，索尼曾经希望利用该作使其在日本市场重振声威，不过最后也只不过是卖了三十多万套而已，距离NAMCO原本预定的百万销量还有漫长的距离。或许是因为对该作的销量不满，NBGI表示除了PS3版本外还会推出360版。

负责本作开发的是光荣“无双”系列的omega force小组，游戏在内容上将会再现无双系列一骑当千的爽快感，在流程上则是按照高达系列的线索，一架高达击破1000台扎古是本作强调的重点。本作中还引入了成长要素，机动战士和驾驶员双方都会随着战斗的进行逐渐成长。



以一当千的超王牌 高达无双再袭

↑游戏中除了阿姆罗、卡缪等人外还能扮演夏亚等高人气敌方角色。



↑单机模式收录《机动战士高达》、《机动战士Z高达》、《机动战士高达ZZ》三作。

X360 顶级网球3

2K SPORTS | 体育竞技 | Top Spin 3

●DVD-ROM ●美版 ●发售日未定 ●价格未定 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

作为全球非常著名的运动，近些年来网球在我国受到的关注也越来越高，而在游戏业界中，最为出名的网球游戏有两个系列，一个是世嘉的《VR网球》系列，另外一个就是2K SPORTS的《顶级网球》（TOP SPIN）系列了。我们很难将这两个系列分出高下，因为《VR网球》更加强调游戏的爽快感，而《顶级网球》则在对真实性的追求上更进一步，对这两个系列，不同口味的玩家有不同的偏好，但不可否认的一点就是，两者都是同类作品中的佼佼者。

本作的360版公布之后，官方并没有透露相关的具体情报，但从画面来看，这次的360版《顶级网球3》有着明显的进步，不论是在人物建模还是环境刻画上都相当细腻真实。



↓能够清楚地看到游戏开发厂商2K SPORTS的LOGO，自我宣传无处不在。

↓这个是练习模式中的场景，玩家可以在这里锻炼选手以及自己的技术。



最真实的网球游戏 你能拿到大满贯吗？

X360 神人

微软 | 动作冒险 | Toohuman

●DVD-ROM ●美版 ●2007年第三季度 ●价格未定 ●1人 ●记忆卡容量未定

本作是由负责制作NGC版《合金装备·孪蛇》的“硅骑士”开发的，本作原定平台为NGC，在开发了一段时间后突然中止开发让人颇为意外。由于XBOX360使这一原NGC中止开发的作品再度复活，并成为360独占作品。在厂商公布的计划中，本作将是该系列三部曲的第一部，虽然画面看似处于未来的高科技社会，但是故事背景确实以神话故事为主。

游戏在某些方面与北欧神话有相当程度的关连，如果太过计较内容正确性就会破坏到故事，不过对于喜欢研究北欧神话的人将在游戏中了解到有趣且更深入的观点，据说北欧众神中的雷神索尔（Thor）、火神洛奇（Loki）等神灵都会在游戏中登场。玩家在游戏中将扮演名为Baldur的机械神，负责保卫人类免于邪恶大军的摧残。



守护人类的机械神 北欧众神登场

↑厂商表示，他们将让玩家以电影的观点来展开游戏，这个设定比较少见。

←游戏中将使用混合技能树升级系统，这样就能满足玩家的不同偏好。

X360 毁灭全人类 法隆之路

THQ	动作冒险	Destroy All Humans! Path of the Furon

●DVD-ROM ●美版 ●发售日未定 ●价格未定 ●1人 ●记忆卡容量未定

《毁灭全人类》这系列游戏居然会出到第3代，的确有些令人不可思议。没想到人们对于扮演外星人来攻击地球人还有这么大的兴趣。本次公布的《毁灭全人类 法隆之路》是PS3和Xbox360的作品，但从公开的画面上看，似乎进化不是很明显。除了一些爆炸和光影效果，以及贴图的表面质感略有提升之外，建筑物和汽车的建模都比较粗糙。这次的游戏内容也会涉及到“中国”，当然是假想中的中国。从图片中大家也可以看到这个类似仙境的中国古代建筑，以及一个中国人打扮的外星人，这个作品的恶搞还真是没有限度。现在官方还没有公开更多的消息，只知道本作在超能力以及游戏方式上会有所更新。

外星生物再临地球 更多恶搞登陆次世代



←这是个带有幻想色彩的中式古建筑，看起来是非常雄伟，但里面住的可不是中国人，而是穿着古装的外星人。



←这次的超能力明显变强了，可以一次举起这么多东西，而且表现的效果也更为华丽。

X360 质量效应

BioWare	动作射击	Mass Effect

●DVD-ROM ●美版 ●2007年9月3日 ●价格未定 ●1人 ●记忆卡容量未定

作为BioWare史诗级三部曲中的首部作品，Xbox 360版《质量效应》一直受到玩家们的期待。本作中将有丰富的故事及场景，玩家扮演捍卫和平的非人类角色，在赢得人类的敬意时，发现了有机生物与人工智能之间冲突的存在，而玩家的一举一动也都将影响到银河系中所有生物的命运。对抗异星生物，从敌军的武力威胁中拯救银河系的和平，都将让玩家成为这个游戏故事内容的核心。《质量效应》采用了大量由游戏引擎即时制作出的“数字演员(Digital Actors)”来担任游戏中的非玩家角色、敌人以及可供玩家组队用的队员们，而且他们将拥有栩栩如生的面孔和逼真的动作，以及先进的对话系统，赋予他们极具个性的表现。本作目前预定于2007年9月3日正式上市。

保卫异星间的和平 抵抗来自宇宙的威胁



↑不同的种族在一起战斗时，感觉真的是很奇怪。这个蓝脸的家伙设计得实在没什么创意，变个肤色就是外星人了？

↓由于是描写星际间的战斗，本作的人物都是全副武装，而且都是大众脸。



→这个外星人的设计还不错，脸部的质感很像石头，而他脖子和衣领的部分则明显与脸部不是一个制作水平，看来本作也有偷懒的嫌疑，或者这只是未完成的画面。

X360 火影忍者 忍者的崛起

Ubisoft	格斗动作	Naruto Rise of a Ninja

●DVD-ROM ●美版 ●2007年秋季 ●价格未定 ●1-4人 ●记忆卡容量未定

由Ubisoft制作的Xbox360动作冒险游戏《火影忍者 忍者的崛起》是首款登上360平台的火影作品。游戏中融合动作冒险、传统大乱斗、一对一格斗对战，以及角色扮演成长要素等多元化的游戏内容。游戏收录卡通动画最初80集的故事剧情，并加入部分原创内容，鸣人将与指导老师卡卡西以及伙伴春野樱、宇智波佐助等人一同修练忍术与执行任务，逐步体验原作中众多精采的故事。游戏中细致地刻画出包括木叶忍者村等原作爱好者所熟悉的场景，角色则是依照原作动漫画的造型设计，忠实重现各种夸张逗趣的演出与精彩激烈的武打动作。玩家可以操作鸣人，以忍者特有的轻盈身手，在街道荒野中奔驰，或是在屋顶树梢间飞跃，施展体术与强力的查克拉忍术来进行战斗。



←游戏中玩家可以发掘自己的忍者之路，通过锻炼查克拉、强化技能、学习新忍术，在激烈战斗中对抗致命的敌人们。

进入火影的世界 化身木叶忍者

→除了丰富的单人游戏模式之外，本作也支持单机多人或Xbox Live联机双人对战等模式，玩家可以选择自己喜爱的火影角色来与朋友们的忍者一较高下。



丰富的游戏模式 超激烈的多人对战

X360 吉他英雄3 摇滚传奇

Activision	音乐节拍	Guitar Hero III Legends of Rock

●DVD-ROM ●美版 ●2007年秋季 ●价格未定 ●人数未定 ●记忆卡容量未定

《吉他英雄》系列是为吉他爱好者专门设计的音乐游戏，通过模拟的音乐演奏让玩家亲身体验成为摇滚吉他明星的成就感。《吉他英雄3》和前两代比较起来，既吸收了原来的诸多精华，另外还在已有模式上增加了更多创新花样。本作将支持无线控制器以及多人模式，同时将有线上多人游戏模式，以及一些原创音乐曲目。并且进一步增加了实体感和新彩色按钮设计。本作中收录了很多摇滚音乐巨星亲手演奏的曲目，包括：枪与玫瑰（Gun N' Roses)、滚石合唱团（The Rolling Stones)、野兽男孩合唱团（Beastie Boys)、谬思合唱团 (Muse)、以及珍珠果酱合唱团 (Pearl Jam) 等。

释放激情的旋律 挥洒指间豪情

→玩摇滚的人在装束上也都比较有特色，本作则是吸收了各个时代的特点，让他们在同一舞台上呈现出各异的演奏风格。





↑这个游戏的舞台非常大，面对这么多的观众，你在台上也一定充满了动力。

↓这些人看起来都凶巴巴的，好像没有亲和力，但对于系列的爱好者来说，正是这种个性吸引了大家。



X360 极品飞车 街道争霸

EA	赛车竞速	Need For Speed Pro Street

●DVD-ROM ●美版 ●发售日未定 ●价格未定 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

《极品飞车 街道争霸》不再是原来那种爽快夸张式的风格，而是一个充满街头赛车文化的仿真游戏。在大部分国家，街头赛车是非法的。而在美国，很多赛车场已经向这些街头赛车高手开放，让他们可以在无视交通规则的情况下进行较量。借助这股风潮，极品飞车的最新作一改原先的风格，成了赛道场地赛车。在本次展示的时候，原来那种高速画面模糊的效果已经没有了，夸张的大甩尾过弯也没有了，取而代之的是GT系列一般真实的操作。

←涂装车系统依然保留，而且复杂度也有一定的提升。

↓车辆的外观比过去更加逼真，场地的风格也有改变。





X360 凯恩与林奇 亡魂

IO Interactive	动作射击	Kane & Lynch Dead Men

●DVD-ROM ●美版 ●发售日未定 ●价格未定 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

《凯恩与林奇 亡魂》是预定跨Xbox360、PS3推出的一款动作射击游戏，本作是之前曾经制作过《杀手47》系列的IO Interactive所开发的游戏新作。故事围绕着被运送往死刑囚牢房的凯恩以及林奇这两人，以及他们之前完成过的众多困难任务而展开，剧情主线就来自于两人死前的记忆闪现。这款游戏的动作性还有战略性都比较高，玩家在游戏中必须不断寻找掩体来掩护自己并攻击敌人，并可以针对自己的伙伴下达各种指令，借此来配合自己的行动攻击，不但考验了操作，也需要玩家具备在战场上的反应能力。游戏中会有3个难度，随着难度的提高，你对你的同伙下命令的时间也会加长。另外，因为这款游戏故事新颖，以本作改编的电影也在筹备当中。





←游戏的主角不是正面人物，他们所要对抗的是警察和一些敌对势力。本作在游戏方式上融合了暴力、枪战等多种要素。

X360 荣誉勋章 空降师

EA	第一人称射击	Medal of Honor Airborne

●DVD-ROM ●美版 ●发售日未定 ●价格未定 ●1人 ●记忆卡容量未定

《荣誉勋章 空降师》是跨PS3、360平台推出的作品，将利用先进的硬件来呈现出逼真的影像与音效表现，强化游戏中的互动人工智能。游戏中的人物如照片般写实，并带来电影般紧张刺激的游戏内容。玩家在游戏中将扮演 82 空降师的上等兵，参与欧洲的战役。从西西里岛出发一直挺进到德国境内，每个任务皆从敌后阵线展开，并伴随紧张的交互式空降过程。另外，玩家可以自行决定起始位置的功能，也将大幅改变每个任务的进行方式。为确保写实，游戏再度请到曾担任前几作军事技术顾问的达尔戴上尉等，协助创造逼真的游戏体验。



←由于本作不再对应底端平台，因此在画面效果上大幅超越了前作的表现力，细节极为逼真。

→玩家的任务基本都是深入敌后，因此虽然没有前线那么激烈，但往往各处都是暗藏杀机。



←本作在人物的表情刻画上要更为细致一些，图中的敌人在看到玩家拿枪对着他的时候，明显是张大了嘴，做出吃惊的表情。不知道动作上会不会有什么反应。

X360 野蛮人柯南

Nihilistic Software	动作冒险	Conan

●DVD-ROM ●美版 ●2008年预定 ●价格未定 ●1人 ●记忆卡容量未定

《野蛮人柯南》是由曾开发过《星际争霸 幽灵》的Nihilistic Software公司制作的一款动作游戏，初定登陆平台为Xbox360和PS3，预计将于2008年正式发售。据该作的制作小组透露，《野蛮人柯南》完全按照曾在美国风靡一时的同名漫画改编而成，整体游戏设计参考了近期人气度极高的《战神》系列。但本作的血腥程度却不是它所能比拟的，或者可以说是将战斗的残酷性表现得淋漓尽致。由于制作小组在系统中加入了一个名为“四肢关节特效”的新技术，所以你可以对游戏中的敌人进行任何的肢解行为。在本作中，玩家将亲身经历六个巨大的西伯莱世界场景和其中的24个小型关卡。同时，系统还提供有20种以上不同类型的冷兵器，以及对应它们的100多种华丽的连击方式。

超血腥的兵刃战 一切只为杀戮

→像这种体型的敌兵还不是非常庞大的，本作和《战神》类似，都会出现一些体型超乎想象的敌兵。估计在对付这类敌人时的手段也会有所借鉴。





勇者间的对峙 瞬间决定生死

←这款游戏仿佛真的回到了蛮荒时代，人与人之间的对决非常血腥。似乎人们就是为了杀戮而存在的。

祭出种种手段力图扭转在主机大战中的颓势

索尼的另类逆袭

PS3祭出降价大旗

自从三大新主机发售以来，PS3由于其居高不下的价格和相对缺乏的软件阵容，使得其在竞争中一直处于劣势，主机销量的低迷导致了不少原定PS3独占的大作改为跨平台发售；掌机方面，尽管PSP取得的成绩已经不错了，但是近两年来PSP几乎被任天堂的NDSL打压得完全无法抬头。这种情形如果持续下去的话，将会使索尼陷入非常不利的境况，因此，索尼在这次的E3中采取哪些手段来扭转目前的这种颓势是人们非常关注的问题。7月11日中午，随着索尼发布会的正式开始，答案出现在我们面前——

11:30：索尼发布会开始，随着大屏幕上一连串由各种各样PSP以及索尼手柄经典按键符号构成的蒙太奇画面的闪现，索尼美国分部的总裁杰克·特莱顿的虚拟形象出现在了会场中央大屏幕上的“PlayStation Home”画面中，不得不说这个虚拟形象与真人非常相似。随后，杰克本人登上了现场的演讲台，并拿自己“丰满”的身材开了个小玩笑，台下顿时笑成一片。

11:35：杰克首先给大家展示的是新出的80GB硬盘版PS3以及60GB版的降价消息，同时承诺在这次的索尼发布会上将为大家展出50款左右的PS2、PS3以及PSP等游戏，其中有不少游戏将在发布会结束后在隔壁为大家提供现场试玩。

之后就是每次发布会上都会提到的主机销售成绩总结了，作为索尼最为成功的家用主机，PS2取得的辉煌每次都会首先被提及：全球总销量1.18亿台，在美国市场的总销售额超过260亿美元，而且还将会有160余款PS2游戏即将在下一个财政季度内发售。杰克接下来介绍了PSP方面的情况：将会有总计超过900万台的PSP在今年年内发售，UMD销量也在逐步提升，硬件方面也是从今年4月降价后获得了90%的增长，即将有超过140款PSP游戏登陆北美市场。

11:40：紧接着是大量PSP游戏影像的展示，其中包括：《海豹突击队·战术打击》、《反重力赛车·脉搏》、《虹吸战士·洛根之影》、《NBA 08》、《战神·奥林匹斯之链》、《寂静岭·起源》、《PATAPON》（一款与《LOCOROCO》相似的趣味游戏）、《老虎伍兹高尔夫球巡回赛08》、《索尼克·竞争者2》、《模拟人生2·荒岛求生》、《特警精英·目标解放》、《最终幻想战略版·狮子战争》、《恶魔城X·年代记》等等……在PSP游戏影像播放完毕后，大屏幕上的画面再次切换到“PS HOME”的虚拟世界中：我们看到杰克的虚拟形象旁边多了平井一夫的形象，果不其然，接下来平井一夫的真人登上了演讲台。



↑这次索尼的发布会过程还是有点新意的，例如在介绍即将发行的星球大战限定版PSP就有专门的COSPLAY人员上场。

→新版本PSP的发布是这次的一大重头了，平井一夫在现场向大家介绍了新版本的主要特点：更轻更薄而且支持接驳电视。

11:45：平井一夫给大家介绍了新的PSP：与原来的老版PSP相比，新版的主要改进在于要薄19%、轻33%、电池使用时间更长，这款新型的PSP预定将于今年9月份发售。新版PSP最大的特点就是能够联接电视，直接在电视屏幕上显示PSP游戏的画面。随后平井一夫将载有《蜘蛛侠2》电影的UMD光盘放入了新型PSP中，在按了一个键之后，电影画面突然出现在现场他身后的大屏幕上，这就是新版本PSP的“展览”（Display）功能，除了电影之外，还能应用在游戏、图片等其他PSP具有的模式之中；特别值得一提的是，新版本的PSP还将通过新的联接设置在任何地方接入PS3或是PC之中。

11:50：杰克重新回到演讲台，发布了新的“雪银白”版PSP，这个限定版附赠1GB记忆棒、“达克斯特”的游戏以及《恶搞之家》的收藏版UMD，预计将于今年9月份在美国发售，价格为199美元。接着星球大战角色的COSPLAY登场，发布了星球大战限定版的PSP，该版本的价格也是199美元，今年10月在美国发售。自PSN网络更能开始运行的七个月以来，已经有两百万会员加入，其中有七十五万会员来自美国。

11:58：菲尔·哈里森登场，并为大家做关于PSN的更详细介绍，超过80款的第一方游戏正在开发之中，随后为大家展示了其中五款：《回声合金》（Echochrome）、《Wipeout HD》、《Pain》、《战鹰》以及《海豹突击队》。之后开始介绍“HOME”，据测试BETA版已经运行得比较流畅了，预定将于今年秋季推出。哈里森宣布，PS Home将可以在很多平台运行，除了PS3之外，甚至包括索尼爱立信系列的手机平台。在Home中，每人都可以拥有自己的免费空间，更多自由空间的扩展要素也可以通过购买来获得。哈里森操作自己造型的人物走进一间“豪宅”，就能够看到豪宅中的电视正在播放《Sing Star》的演示，之后他又用自己的手机给现场观众拍照，随后就能够在Home中看到，以此来证明Home和移动设备的互联性和便利性。

12:15：杰克回到演讲台为大家介绍PS3，并正式宣布，60G版本PS3将降价至499美金，同时介绍了《摩托风暴》同捆的80G版PS3，售价为599美金。他表示，PS3的蓝光才是次世代标准的胜利者，PS3的胜利就是蓝光的胜利，蓝光将会击败HD DVD格式。之后他开始介绍与PS3合作关系良好的法国育碧公司以及育碧为



PS3开发的独占游戏《迷雾》（Haze），在《迷雾》的宣传视频播放完之后，杰克开始给大家介绍使用了最强引擎“虚幻3”的EPIC年内重头作《虚幻竞技场3》。之后是大量的PS3游戏宣传视频：《使命召唤4》、《刺客信条》、《凯恩与林奇·死人》、《生化危机5》、《火爆狂飙·伊甸园》、《美国职业橄榄球联盟08》、《哈利波特·凤凰社》、《辛普森一家》、《吉他英雄3·摇滚传说》、《荣誉勋章·空降兵》、《摇滚乐团》等等。

12:30：杰克开始给大家展示PS3的独占大作：《合金装备4·爱国者之铳》，著名制作人小岛秀夫登场为大家做详细的介绍。小岛表示，这将是他最后负责监督的MGS作品，同时本作也是SNAKE故事的完结篇，他将用自己最大的努力来完成本作，另外在今年的东京游戏展上将会提供游戏的试玩。之后有一段小插曲：哈里森穿着“拉切特与克拉克”中主角的服装登场并为大家演示PS3版的该系列最新作“未来”。之后哈里森穿回便装，给大家介绍PS3游戏《异族之魂》。随后介绍的PS3游戏还包括《天剑》、《NBA 08》等作品，其中《天剑》给人的感觉非常大气，同屏敌人数量众多，打斗时的感觉非常不错，是一款值得期待的作品。

12:55：在经历了漫长等待之后，著名赛车游戏GT系列的最新作终于登场！不过和GT4一样，这次演示的是GT5的序章，游戏高质量的画面让现场的记者们大感惊讶，质地与光源效果简直让人感到疯狂，即时演算的画面质量简直可以与CG媲美，据悉本作将大力支持网络对战功能。

1:00：演讲台上哈里森做出准备即将结束发布会的样子，这时杰克突然问道：“你是不是忘了什么东西？”哈里森答道：“没错——你们大家即将看到的都将是即时效果。”紧接着，万众瞩目的PS3大作《杀戮地带2》出现在演示屏上！本作在05年E3展上发布的那段视频一直备受争议，大部分玩家、业内人士甚至是厂商都对其真实性怀有疑义，正因为如此，几乎所有人都期待着看到本作的实际画面。从视频来看，虽然与05年那段华丽到虚假的影像相比，这次的画面虽然稍有不及，但整体质量确实已经相当之高了，至少这种程度的画面一方面增加了人们对PS3性能的信心，另一方面使得本作变得比较可信了。关于《杀戮地带2》，单从画面来讲，这次的水准不如05年E3展那次，但仍然很高，只不过想一想用没有震动功能的PS3手柄来玩本作的话，那么实际手感方面……

1:04：索尼发布会正式结束。

接驳电视机 掌机新形态

PICKUP!

PSP变得更加“轻薄”，沿其时尚的路线继续迈进，不知索尼是否在它身上寄托着更大的野心。现在PSP成功地实现了自己的定位，展现了自身的实力和潜力，这些东西都是日后发展的资本。现在日常生活中，走在路边，坐在地铁里，经常可以看到手持PSP的人，这就是它日益流行的明证。不过9月之后，记得要换新版了哦，现在计划购入PSP的人，忍一忍，先别急着出手。

不出所料，这次的E3上，索尼并没有拿出什么十分令人惊艳的东西——尽管我们都觉得他应该拿出一些东西救场了，不过显然，SCE还不至于能瞒过所有人捣鼓大半年然后在E3上一鸣惊人，那种程度的惊喜，我们没有看到。

当然了，只是欠缺极端的惊喜而已，所谓失望，正是由于我们那跟PS3同样位于低迷的心情很渴望来些振奋和刺激。事实上，这次公布出来的好物还是颇有一些的。

「好物一：PSP改」

之前曾经风传过的所谓PSP2，看来也许就是由这个新版的“PSP-2000”衍生出来的。仔细想想，所谓PSP2的传言相当地不靠谱，PSP刚刚发售两年，正是进入了硬件成熟期，何况它的销量其实不错，索尼又哪里谈得上放弃——再加上，就是眼前这台PS3还不够SCE忙的呢。

新型号PSP的整体外观没有明显改变，调整多位于细节，而其最突出的变化就是更薄更轻——“PSP改”相比起第一版来，重量约为原来的2/3，厚度约为原来的4/5。现在我们单从图片上得出的感受也许并不明显，但看数据的话，差别还是蛮大的。新版PSP于9月在北美、欧洲以及日本并行上市，轻薄型的发售是一件好事，不过估计对于最近刚买了PSP的玩家来说，多少也算得上一个打击……

PSP的这个“改”并不是由于原机的设计有重大缺陷而必须调整，也不是为了拯救形象或地位而急需改头换面，这可以从一个侧面说明PSP已经走上了一条稳定的道路，对它的调整是为了满足用户进一步的需求，以及在已有基础上继续拓展受众群。PSP发展至今，不论是在实际销售方向，还是在用户的心理期待层面上，都已经成功地与竞争者划清了界限，而达到了自己的目标领域。固然，你可以说这样就损失了一些用户，但同时也必须看到，这样也避免了二者不必要地陷于同一片泥淖中大打出手。现在业界上下内外，对这台机器的期待是比较一致的，这样以后的路就比较好走了——有偏差的话，不论是高是低都会有人痛苦。



↑手捧新款PSP的平井一夫，他脸上的笑容是不是有些似曾相识？很怀念他在去年展会上的开怀大笑。

PSP-2000的另一个有趣兼十分重要的功能，就是追加支持了影像输出——现在你可以把电视当成PSP的显示器了，只需要一根导线即可。从这一追加功能，我们可以做出很多有趣的联想——比如，这是为PSP取代家用机做准备？

玩笑式的臆想，切莫当真。不过，现在PSP不论是播放影像还是运行游戏，的确都可以很方便地传输到其它终端显示设备上了，从这一点挖掘下去，实在是可以衍生出很多令人期待的可能性，PSP因此可以吸引更多的用户，也是非常有可能的。

不过目前PSP在运行游戏时的图像输出只对应色差线和D端子这两种高端方式，只有在播放影像时才支持其它输出方式。这对于高清设备及其周边配件“装备”得还不够齐全的用户而言，应当会有些遗憾。



↑新款PSP的三种颜色：亮银、木炭黑以及水晶白。

此外“PSP改”的电池容量增强，也将支持更多的影音格式，这些强化性举措都将进一步深化其现在的定位，PSP正处于良性发展中。

「好物二：Kill Zone 2」

不论有多少大作“可以期待”，不论有多少原创品牌值得关注，但PS3上目前软件阵容的萎靡是不争的事实。这个时候，我们自然要期盼一款可以“救世”的作品出现，期待一针强心剂——不论事实上它到底能不能100%达到这种功效。

在第三方软件纷纷不大靠谱的时候，这个重任就只能由索尼自己来承担了——《杀戮地带2》，不论是由于自身实力还是舆论环境的推动使然，它就这样走上了万众瞩目的风口浪尖，走进了焦点之中。

两年前的E3，一段惊艳无比《杀戮地带2》的影像令人热血沸腾，宛如火星科技当真降临到了PS3上。每个人对那段影像到底是不是即时演算一直心存怀疑，希望去相信但又不敢相信（事实上，以现在的技术水平，是无法逼真地即时演算出燃烧物和其上燃烧的火焰同时运动并互动的，这是目前不可能做到的事情，不论是在什么平台上）。现在《杀戮地带2》的试玩影像以及更接近实际情况的图片都出来了，果然，与之前的情况是有明显落差的。不过同时必须要承认，这个级别的画面表现已经非常强了，游戏中的远景构筑尤其不错。堆了这么多的财力物力，开发了这么长时间，SCE已不容有失。这一步如果再失守，将带来连锁的毁灭反应。

虽然从现在的情势看，俨然有大部分希望都寄托在这一款作品上的架势，这是一种不太健康的发



展状况，但总要比没有寄托强得多。虽然发售日仍然不太明确，但毕竟，从时间上看，这是重量级软件中最接近玩家的作品之一，而且更重要的是，它也是目前唯一确定只可能在索尼主机上玩到的重头作品（这是当然的吧）。软件的量级不是最关键的问题，“独占”对于主机来说才是最有意义的。

「好物三：八、九月软件」

现在我们心目中“大作级别”的游戏，有的确切消息依旧杳如黄鹤，最好的消息也就是08年发售；有的则选择跨平台推出（或者在平台去向上遮遮掩掩支支吾吾，但旁人早已猜出了大概），不再由PS3独占。正如上面所说得，不是独占，意义大减；哪怕令人怀疑不是独占，恐怕都会影响到主机的支持率。PS3的命运如何，大概今年内明年初就会见分晓，或者说他留给自己的时间也差不多只有这些了，再这么不冷不热地拖下去，恐怕玩家的心理底限会崩盘。

现在的索尼必须自己救自己，努力打第一/二方的原创牌虽然是一条艰苦的道路，但也是目前最为靠谱的选择；好在原创阵容中也有一些比较吸引眼球的作品，希望它们可以成为逆境中救主的勇者。九月即将发售的数款软件中，不乏令人有PLAY欲望的作品，虽然名头不可能比得上那些有资历有名气的系列，但确是一个以软件带动主机的契机。

自身开发实力相对较差的弱点，在PS王朝的鼎盛期被五光十色的雍容华贵掩盖住了，而当身处劣势的时候，这个缺陷就比较醒目地显露出来了。

说老实话，PS3的成绩其实还好，没有我们想象得那么低迷。只不过，问题是不论索尼FAN还是索尼自己都不会满足于“还好”，但正如有人言道：“这就像比赛，总保持第一是很难的；况且有起伏，才说明这个世界是正常的。”




终极杀戮

每寸空间都溅射着钢铁碎片和炽热的鲜血 你，无处藏身……

PS3	本刊译名：杀戮地带2			RP
	SCE	价格未定	发售日期未定	
第一人称射击	蓝光光盘	欧版	游戏人数未定	记忆容量未定



自从被冠以“光环杀手”的名号以来，围绕《杀戮地带》的议论就从来没有平息过。虽然游戏的初代无论是在品质上还是在销量上都还无法与《光环》相提并论，但至少它成功地引起了人们的极大关注，竖立起了“Killzone”这个品牌。2005年E3展上那一段堪称“惊世骇俗”的续作预告影像，则再度让它成为了次世代主机大战中的一个焦点话题。理智告诉我们那样卓绝的画面效果几乎不可能在最近几年变为现实，但与真实游戏并无二致的流程又让每一个玩家憧憬着《杀戮地带2》将给我们带来的惊喜。开发者对于“到底是CG还是实际游戏画面”这个问题的遮遮掩掩，更令人们心中疑云重重。今年的E3展，SCE和Guerilla终于拿出了真正的试玩影像，一直以来纷纷扰扰的争议也终于可以有一个明确的答案。

←和前作一样，《杀戮地带2》仍然采用小分队的战斗形式，和队友之间的配合是游戏的重要组成部分，也只有在他们的帮助下才能战胜强大的敌人。

←游戏中的场景十分复杂，细节表现也十分精致。



↓和05年公布的视频一样，本次的演示从主角所属的小分队搭载空降平台投入战斗开始，激烈的战斗气氛扑面而来。



骠悍的角色造型预示战斗的激烈

这次登场的几个角色形象和05年视频中的并不相同。旧版形象更加精干，一副职业军人的模样。而这次的角色虽然仍然骠悍，但更有“市井气息”一些。不知制作者出于何种目的做出这样的改变呢？

It's Real！ 这次是真的！迄今为止最优秀的游戏画面

在这次的发布会上，主持人数次强调这段演示是“真正的即时演算”，言外之意也是承认05年的影像确实有“放水”的成分。的确，如果仔细对比的话，还是能看出前后两段影像在细节方面存在着一定的差距——毕竟，05年那段影像实在是太过强悍了。不过，这并不意味着《杀戮地带2》的画面令人失望。即使是最苛刻的玩家也应该承认，在影像中所看到的画面与目前的任何一个游戏相比都不落下风。而其中令人印象最为深刻的就是极为真实的战场气氛渲染——激烈的战斗几乎无处不在，随时有子弹在你耳边呼啸而过，没有任何一寸土地是安全的，甚至找一小块藏身之处稍做几秒钟的喘息都变成了不可能实现的奢望！这是名副其实的“杀戮地带”。

从耳边掠过的子弹带给你死亡的恐怖

←敌人中弹之后的真实反应也是游戏的亮点之一。

在这里你别无选择 只有杀敌或者被杀

↑几乎所有场景中的物体都可以被破坏，尽管这在当前的FPS游戏中并不是特别新鲜的设定，但《杀戮地带2》中每种物体被击中时的物理效果显得更为真实。

KILLZONE 2

长达三年漫长的等待是否能够带来完美的作品？

制作人同时还表示，本次公布的视频影像只能算是“pre pre-alpha”版本，游戏的最终版本还有可能在此基础上有进一步的提高。当然，这也意味着在2008年游戏正式发售之前，Guerilla还有大量工作需要去做。

CG乎？即时乎？

2005年E3所公布的这段视频采用了和实际游戏十分类似的镜头表现方式，而画面的精细程度即使比起《最终幻想》等游戏中的顶级CG也不遑多让，人物动作和物体运动更是无比真实。视频公布后便引发了巨大的轰动，不少玩家质疑SCE是用CG来冒充即时演算画面，甚至包括EPIC公司制作人在内的一些专业人士也对其真实性表示了怀疑。

仍然是最优秀的！

今年E3的演示视频终于揭开了《杀戮地带2》的庐山真面目。客观地来讲，新公布的画面并没有达到05年E3影像那样优秀的效果。例如人物服装的褶皱和纹理、枪械的质感等细节方面，都可以看出其中的差距。不过，《杀戮地带2》仍然无愧于目前画面水平最高的游戏之一，在光影效果和战场气氛营造等方面也绝不输于05年的影像。



实际游戏流程影像 带来超级大作新鲜体验



在这次的E3展上公布的几段视频以实际游戏流程为主，其中一段是经过了剪辑的版本，其中出现了在几个不同场景中的战斗；而另一段视频则是较为完整的一关。

如箭在弦

全副武装的勇士们 将会在战场上证明自己

和05年E3展所公布的那段视频一样，这次的影像同样是以主角所在的战斗小分队搭乘飞行平台投入战场开始。随着飞行平台穿过云层，几个全副武装的战士首先出现在屏幕上，脸上都是对即将到来的大战严阵以待的神情。

一触即发

伴随着激烈的炮火，战场展现在人们的眼前。呼啸而过的子弹织成了一张密集的火力网，战士们迅速进入了作战状态。不断地有爆炸声传来，那种令人窒息的气氛令人想起了在好莱坞大片中经常出现的诺曼底登陆战的场面。





握紧手中的武器 等待大战的洗礼

↑角色脸部的细节值得称道，体态神情也十分真实。这些骠悍的战士就是你的队友，在接下来的战斗中你必须与他们密切合作才能取得胜利。



↑这次的角色形象与05年E3视频中的并不完全一样。

铁血战士 无畏的冲杀

←队长在紧张地向队员们下达战斗指令，而角色的配音以及音效也具有很高的水准。



从天而降的突击者，炮声会为你们壮行。



为胜利付出生命

→在进入战场之前最后的准备，此后不会再有喘息的机会！

肆意破坏

突入重重包围之中，消灭眼前的每一个敌人，夺取这场战斗的胜利!!

扣住扳机尽情地扫射，一个个敌人在你眼前倒下，血迹喷洒在地面上，木箱、墙壁等物体也被子弹打得碎片四溅。几乎所有的东西都可以被破坏，而且根据物体质地的不同，中弹之后产生的痕迹也大相径庭。看着密密麻麻的弹孔和缺口，你很难相信这真的只是一个游戏。次世代主机的机能，在这里得到了充分的展现。你会不由自主地屏住呼吸，绷紧自己的神经，投入最真实的杀戮战场中！



←注意观察柱子上被子弹打出来的缺口，细节表现十分精细。



无限精彩

中规中矩的游戏系统 更多细节等待进一步揭示

在游戏中主角可以随身携带两种武器并且随时切换，另外当然还有手榴弹可以使用。在影像中可以看到主角有贴紧墙壁，并且从墙角探出头去射击的动作，但由于SCE并没有提供能够实际试玩的版本，因此这种借助掩体的动作具体如何操作，以及它在游戏中占据多大的比重还不得而知。游戏系统给人的感觉是中规中矩，和其它的FPS游戏并没有大的差异。



↑地面上横七竖八的尸体和四溅的鲜血告诉我们这里刚刚发生过一场十分激烈的战斗。

次世代的超级享受，无可比拟的视觉盛宴。



↑在这段视频的最后，主角不断射击一个类似天线的设备，并且将它破坏殆尽。接下来，屏幕上出现了"Mission Completed"的字样。

战斗永不停息！



←在视频中我们看到了几种不同类型的敌人，各自有不同的装备。



←游戏中角色的行动颇为流畅而且真实，无论是跑动、闪躲或者是中弹倒下的姿势都令人信服。主角装填弹药的动作也相当细致！



火爆呈现



从视频中看，电脑AI表现得还是相当不错的。敌人大多懂得利用地形掩护自己，并且与同伴配合，从多个角度向主角发起攻击。不过，我们也注意到一些瑕疵，例如有些地方的敌人对主角扔过去的手雷"无动于衷"而不是迅速闪避。

请屏住呼吸 等待开战



简化屏幕显示 带来真实感觉

尽量精简屏幕内容是目前游戏的流行趋势，《杀戮地带2》也是如此。除了右下角有剩余子弹数量的显示之外，屏幕上就没有其它任何附加内容了。游戏中也没有体力槽，而是和现在大多数射击游戏一样，采用了可以即时恢复体力的系统。只要主角一段时间内没有受到攻击，损失的体力就会复原。



↑当主角的体力出于危险状态时屏幕会变红。

《杀戮地带2》走向何方 一流素质能否带来成功

CHECK

在成功地吸引了足够多的眼球、吊起了所有人的胃口之后，《杀戮地带2》终于揭开了自己神秘的面纱。尽管开发者声称这仍然是和成品有很大差别的"pre pre-alpha版"，尽管我们看到的仍然是预先录制的视频，而并非可以亲手操作的试玩版，但就像IGN的评论中所说的一样："It's real"。

对于"实际游戏画面vs2005年视频"的问题，国外媒体普遍表现得十分宽容。大多数媒体认为，两者之间的差距固然存在，但微乎其微。确实，过多地纠缠这个问题并没有太大意义，最重要的是这次SCE拿出来的《杀戮地带2》画面确实称得上一流水准，那种激烈无比、杀机重重的战场气氛更是没有走样。对比Xbox360上的顶级游戏，《杀戮地带2》的水准有过之而无不及；在目前软件相对匮乏的PS3平台上，更是不可多得的精品。

但另外一个不能回避的问题是：光凭一个《杀戮地带2》，能够扭转PS3目前的不利局势吗？此前数次主机商战的结果，无不证明了一条定理，那就是软件数量决定了主机胜败。PS3从发售第一天开始，就处于被动的局面之中。主机销售不利导致了第三方软件商的背离，软件的缺乏又进一步加重了主机的劣势，已经进入了恶性循环。《杀戮地带2》作为SCE倾力打造的大作，在开发时间已逾二年的今天，却仍然只有一个"pre pre-alpha版"——这固然可以说给游戏素质留下了进一步提升的空间，却也从另外一个侧面证明了PS3的困境。SCE自己还可以有足够的耐心与资金去打造《杀戮地带2》这样的大作，但是第三方厂商又是否愿意在装机量达不到预期目标的情况下，拿出真正的诚意为PS3开发优秀作品呢？2008年，主机大战是否已经尘埃落定？如果真是那样的话，《杀戮地带2》又怎么可能有回天之力呢？指望依靠少数几个大作上演"逆转"好戏，已经是不切实际的幻想。N64的《赛尔达传说：时之笛》就是最好的例子，就算是在全世界几乎所有的专业媒体上都能得到满分的评价，也只能让N64的销量暂时飙升几个星期而已。难道《杀戮地带2》会具有比《时之笛》更大的能量么？

当然，作为玩家，我们只是很单纯地希望SCE和Guerilla最终能够带给我们一个更好的《杀戮地带2》。有竞争才会精彩，《杀戮地带2》、《光环3》，还有其它更多的优秀游戏争鸣，才是我们最愿意看到的局面。

小岛秀夫的潜入

如果我死在战场之上。
请转告祖国所有的人们，
我已经尽了自己最大的努力。

如果我死在战场之上，
请转告我心爱的姑娘，
我是带着最美好的记忆而去……

如果我死在战场之上，
请转告我最好的朋友们，
我在敌人面前从未有过退缩。

请将这行话刻在我的墓碑上：
一个曾经活过、并且战斗过的男人。

作为MGS系列的生父以及业界相当知名的游戏制作人，小岛秀夫自然也少不了要在今年的E3展上亮相，下面我们就来介绍一下小岛专访的情况。

小岛先介绍了合金装备系列自1987年诞生以来已走过了二十年的时间，在系列这么多的作品中一直都是由小岛担任的作品监督，这次的MGS4将会是系列的完结篇，也是小岛负责的最后一作，SNAKE的传奇故事将在本作中得到完结。在MGS4中，所有系列登场角色相关的剧情以及遗留下来的诸多谜团都将得到彻底的解答。由于这次的MGS4不论是对系列还是对小岛自己本人而言都有着非同寻常的意义，因此小岛秀夫在访谈时表示自己将会把这二十年来制作MGS的所有经验、热情和精力都投入到MGS4的游戏制作之中！

经典角色再度回归 那些熟悉的面孔



一虽然外貌上已经是白发苍苍，但这真的会是SNAKE最后一次出现在喜欢他的众多FANS们面前了吗？



↑如今被Liquid占据了身体的Ocelot早已经“物是人非”了。

在宿命对决之中 彻底了断一切



一雷电与吸血鬼VAMP这两人在MGS2中没有完结的宿命之战将在本作之中做一个彻底的了断。

更多精彩内幕即将揭开

这次的E3上关于本作展出的是新的宣传影像。为此，小岛秀夫特别表示，他将会于7月17日在东京举办的MGS20周年庆祝会上亲自为大家表演游戏的实际玩法。看来小岛特意在E3上保留了MGS4的许多情报，相信到时候还会有不少激动人心的消息！

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

合金装备系列从诞生至今已经走过了二十个年头，从最初的二流游戏到如今的顶级大作，我们共同见证了MGS和小岛秀夫的成长。MGS4，这款号称系列完结篇同时也是小岛最后监督的作品，它的任何消息，都牵挂着众多喜欢MGS和SNAKE的玩家们的心。

□文/北斗

PS3	本刊译名：合金装备 索利德4·爱国者之铳			
	KONAMI	价格未定	2008年3月	
战术动作谍报	蓝光	美版	1人	记忆容量未知

关于MGS4是否PS3“独占”相信是这段时间以来注目度比较高的一个话题了，MGS4刚发布时KONAMI曾经表示本作将会是PS3独占的作品，小岛则将理由解释为希望把合金装备系列放在机能最强的主机之上，如果开发多平台版本的话，则会分散制作小组的精力。

然而前段时间以来，关于MGS4不再是PS3独占，而是改为稍晚一些时间之后还会发售XBOX360版本的消息开始逐渐在业界流传。先是欧洲一家著名游戏杂志透露出这个情报，接着又有KONAMI的工作人员提及此事，最后甚至是公司高层人员也默认了，一时之间，似乎MGS4的PS3独占计划已经彻底被宣告终结。不过今年E3的索尼发布会上，SCEA的CEO以及总裁Jack Tretton用“only to PS3”这句话来定义MGS4的立场……

合金装备收山作

双蛇再次对决

视频从一开始就穿插了大量坎贝尔上校与SNAKE的对话，从对话中我们可以得知，这次的任务既不是来自华盛顿政府的命令，也绝不会被美国政府所承认。如果将石油比喻为20世纪世界经济发展的核心动力的话，那么在21世纪，石油的地位已经被战争所取代。在这个社会中，战争已经成为了促进世界经济发展的中流砥柱，大部分的经济行为都是围绕着战争而展开，并且各国政府都已经对此习以为常。但是坎贝尔上校并不认同这种模式，也不想眼睁睁看着这一切继续发展下去，所以他独自秘密安排了这次针对LIQUID OCELOT的刺杀行动，只不过一向喜欢在任务中有所隐瞒的坎贝尔这次说的就是真相了吗？

梅莉尔再登场 猎狐犬小队新生

MGS中的女主角梅莉尔这次将带领重新组建的猎狐犬小队协助SNAKE一起完成刺杀LIQUID OCELOT的任务。与去年公布的图片相比，这次梅莉尔在年龄方面似乎向上修正了，不过穿上战斗服的梅莉尔仍然英姿飒爽！

雷电VS吸血鬼

这次公开的视频第二段是以雷电与吸血鬼两人的战斗为主的。在MGS2中，吸血鬼VAMP是绑架总统的前任FOXHOUND部队一员，由于其具有“不死身”的能力，所以尽管在2代中数次被干掉却仍然没有真正死亡，特别是在2代结局画面中，华盛顿熙熙攘攘的人群中再次看到他的身影时，相信大家就已经能够预见到雷电与吸血鬼的对决并没有结束……

从这次公开的视频来看，两人的外貌都有了不小的变化，不过仍然能够轻易地在第一时间认出来。极度敏捷的身法和扔暗器的绝活儿作为吸血鬼的看家本领被保留了下来，而让人欣喜的是，雷电的身手已经有了非常大的成长，单分子高速振动刀是雷电最得意的武器。两人的打斗效果非常精彩华丽，吸血鬼不死之身的能力非常让人头疼，雷电不畏死的打法更是让人印象深刻。这两个人最终将鹿死谁手？

终结不死神话，一场你死我活之战

吸血鬼为什么再次出现在雷电的面前？是为了替在2代中死去的恋人FORTUNE报仇吗？莫非他仍然不知道事情的真相？从雷电对吸血鬼的恨意看来或许还有什么事情发生过，莫非与雷电的女友ROSEMARY有关？

“你也是不死之身？”“我只是不怕死而已”——精彩战斗

↑虽然雷电的战斗技巧已经得到了很大的提高，但是面对吸血鬼这种有着不死身的敌人，想要彻底打倒对手取得胜利仍将需要付出非常大的代价。

结束或开始，固体和液体蛇

看来OCELOT仍然没有被LIQUID完全控制，虽然已经处于被支配地位，但仍旧没有放弃将对方赶走的希望。

↑似曾相识的镜头，貌似所有最终BOSS级的敌人都有开直升机兜风的嗜好。

→虽然这些都是自己的手下，但为了对付SNAKE一行人，LIQUID仍然毫不留情地将双方都列入打击范围。

CHECK

被FOXDIE诅咒的战士们 继承BIGBOSS基因的双蛇之争

从直美博士的叙述来看，MGS4的故事发生在MGS1影子摩西岛事件的九年之后，那么应该也就是2014年，距离2代雷电篇剧情为5年。当年的微型通讯器（Nanomachine）如今已被广泛应用于部队之中，不幸的是，FOXDIE也因此被迅速传播。视频中LIQUID OCELOT激活了FOXDIE后，战场上除了他自己的所有人全部都陷入狂乱和不可控制的状态中。

传奇战士的最终任务

←FOXDIE病毒发作后，SNAKE强忍着痛苦的折磨，继续一人挣扎着前进想要打倒LIQUID。

→如果LIQUID OCELOT真是最终BOSS的话，那么“爱国者”组织中的那些人呢？

伟大的游戏 真的要就此完结？

和世界各地的球员，同朋友一决高下。

《胜利十一人》已经结束了吗？首先是欧洲俱乐部联赛，然后是拉丁美洲俱乐部联赛，现在终于决定发售《职业进化足球2008》了，也就是我们一直认为的《胜利十一人11》。无论何时何地足球都是地球上最受欢迎的体育项目。足球在任何一个国家里面都是热门的体育赛事。 □文/龙马

WORLD SOCCOR

Winning Eleven 11



←现在，玩家在本作里的对战模式里，可以轻松地同朋友或者电脑游戏了。在这个模式里，系统允许同时最多8位玩家参加比赛，包括了4对4，8对电脑这样的形式。



COMMUNITY 同好友一起

本作里会保存玩家自己的游戏记录，另外还有一个记录模式可以保存和好友比赛后的进球情况。另外还通过各种数据可以为玩家和朋友排列座次。现在我们已经可以确定的是，一个人的记录可以最多记录16个人的资料。

培养自己的球员称霸球坛

前作的培养模式依然存在。玩家可以从各个俱乐部里面挑选自己喜欢的球员，然后使用这些球员组织一支新的球队，并通过反复比赛来强化他们的能力。现在除了以前的欧洲、拉美球员外，玩家也可以选择所有日本J联盟的在籍球员进行游戏。

新的胜利十一人各种挑战模式

参赛球队首先包括了日本和欧洲的球员，另外再加入拉丁美洲的球队。大部分球队不但会带着真正的名字和标志出场，而且每个队员的名字也全部采用真实姓名。作为《胜利十一人》系列的最新作，游戏的细节操作部分和控制也得到最新的调整，玩家使用手柄操作时会感受到更舒适的感觉。本作收录了之前所有《胜利十一人10》的游戏模式，同时还增加了新的游戏模式。在巡游世界比赛的模式中，玩家可以率领自己喜欢的队伍到世界各地比赛，以最终达成称霸地球的愿望。在《职业进化足球2008》中早已经存在的这种模式，来到本作又再次得到强化，重新增加大量新的内容和系统。本作中除了各欧洲豪门球队实行真实姓名外，另外又有两支新的拉丁美洲球队也得到实名化。请各位玩家在期待本作发售的同时关注本刊对于《职业进化足球2008》的最新报道！

TRAINNG 进行秘密特训

玩家可以在这里训练自己擅长或者不擅长的各种动作及技巧。无论是新手还是老手都可以反复磨练自己的技术。



PS3	本刊译名：职业进化足球 2008			
	KONAMI	价格未定	2007年12月31日	
体育	蓝光光盘	美版	1~8人	记忆卡容量未定

什么是梦幻一样的技术？

创造机会改变不利于自己的人。没有明确的定义，在足球界习惯使用“梦幻”来赞扬可以打破规矩、使用“创造性”技术的人。也就是因为这个原因，在《胜利十一人》当中，也有习惯使用同样的称呼来赞扬某个可以使用出高超技术的玩家的传统。



OPTION 各种设定变更

现在已经允许玩家在记录里面调整角色的名字和外形。包括在进行中的联赛，玩家也可以更换角色的国籍。当然，角色队伍的标志图样和球队服装也可以在这里改变。

令人期待不已的作品

在即将要发售的本作里，你可以创造出自己的“梦幻”吗？《WE》系列的传统就是包括大量的传球和运球动作，熟悉每个动作只是第一步，接下来的灵活运用才更重要。





经典游戏精细制作 系统调整再次出动

根据游戏玩家的人数、玩家个人喜好、球场安排，玩家可以根据各种各样的形式挑战《职业进化足球2008》，享受《WE》里面独特的魅力。本作在增加新模式的同时，以往的所有比赛模式也全部存在。有的比赛模式还经过了适当调整，包括各种比赛模式的平衡性和耐玩性，其中最主要的是开发制作团队吸收了从玩家那里得到的反馈意见，同时进行了细致入微的细节调整。

本作和前作《WE10》进行比较时，你会发现所有的操作方式都已经得到适当的调整。特别是玩家和电脑对战的时候，你会发现电脑的移动速度会突然加快，在某些方面电脑的拼抢和回防等动作也变得更加积极。还有，这些调整都是在保证平衡性的前提下进行的。对于在《WE10》中出现的攻击方要比防守方强的这一方面，《2008》也进行了相应的调整。日本国内的选手和国外等选手之间的运球差别也变得非常小，玩家现在可以轻松方便地控制球员比赛。还有，本作中的快速和慢速之间的差异也得到缩小，不会出现前作里严重的不舒适感。

请玩家把本作当作职业进化足球系列的第一部作品来玩

——请你解释一下本作标题《职业进化足球2008》，还有为什么不选用玩家一直希望的《胜利十一人11》为标题呢？

■寺田敏行先生（以下寺田，敬称略）我们想会有很多玩家认为游戏会先推出国际版后才会继续推出日本国内版，但这和我们希望的不一样。我们想让玩家认为，先推出的国际版是面向全世界范围的版本，而后推出的J联盟和世界各个地区的联赛的版本是联赛版本这样来展开。我们去年推出的《J联盟 胜利十一人10》是以《+欧洲联赛》的形式发售的，这样发售的结果是把世界上所有喜欢联赛比赛的玩家集中成一块人群。于是，我们想不再把国际版作为最终的修订版，而是把喜欢J联盟和各个联赛的俱乐部作为差别来运作。也就是因为这个原因，才会有了这样的标题。

——此外标题上增加的数字“2008”又代表什么呢？

■寺田 既然系列已经开始以全新的销售方式运作，那么我们也希望让玩家感受到新系列的风格。另外，《胜利十一人》系列的前几作没有在海外发售过，结果造成了日本国内玩家玩第六作，而欧洲的玩家在玩第二、三作的这种感觉。从我们的角度来看是把其他国家的玩家和日本的玩家合成整体，重新开始制作一个新的游戏系列。

——那么，系列之后都会以《职业进化足球》这个版本做基础吗？

■寺田 是的。我是想以这种方式作为系列的标题。也就是说，明年大家期待的就是《职业进化足球2009》了。

恶魔之血又一次轮回。

《恶魔城X血之轮回》是KONAMI公司于1993年10月29日在PC-E SUPER ROM2主机上发售的一款2D横版动作游戏，也是《恶魔城》系列的第10部作品，因此作品标题中加上了罗马数字"X"。这款作品操作性优秀，难度适中，利用CD音源表现的背景乐曲也非常精彩，被很多玩家称为"PC-E上最优秀的动作游戏"。这款PSP版《恶魔城X年代记》是KONAMI公司在原作发售14年后推出的《血之轮回》复刻版。这款作品经过了全新制作，即使是已经玩过PC-E原版的玩家，也可以再一次在本作中领略到传统《恶魔城》作品中的独特乐趣。

充满神秘的古城再度降临世间



→《血之轮回》的流程是关卡式的，玩家要依据游戏安排的路线前进。

↑版面中的地形非常复杂，很多地方需要玩家进行特殊的操作，熟悉角色的性能非常重要。

←城中的敌人多种多样，很多敌人要利用地形才能顺利打倒。

Dracula 德拉克拉

恶魔城城主，名为弗拉德·捷比斯（Vlad Tepes），通称德拉克拉伯爵，在数百年间和贝尔蒙特家展开激战的人物，因为某种契机而和恶魔城一起重临世间。

Annet 阿涅特

利希特的恋人，性格直率而温柔，受到身边人们的倾慕。被德拉克拉掳走并囚禁在恶魔城中。

Shaft 沙夫特

诅咒整个世界，企图将世间导向破坏与混沌的暗黑神官，使德拉克拉得以复活的幕后主谋。

Castlevania The Dracula X Chronicles

PSP	本刊译名：恶魔城X年代记		
	KONAMI	价格未定	2007年秋
动作冒险	UMD	美版	1-2人	544KB

虽说是“复刻版”，但本作在各方面都进行了非常彻底的改进，基本上是一部全新制作的作品。游戏画面变成了3D绘图，尽管版面依然采用和原作一样的2D形式，但画质上有了根本性的改变。当年的《血之轮回》为了强调PC-E的2D动画表现能力，特地制作了动画形态的片头，但本作中的片头换成了全3D的CG影像，这也可以算是代表着时代特色的机能体现了。目前放出的资料显示，本作对应两人联机同时进行游戏，流程中还追加了很多新的剧情影像。除了这个重制版，本作中还将附赠PC-E原版《血之轮回》、PS版《恶魔城X月下夜想曲》以及小游戏《恶魔城·失败》（用SUPER以外的PC-E CD ROM2启动原版《血之轮回》时才可以玩到的小游戏），具有非常高的收藏价值。另外，小岛文美专门为本作重新绘制的人物设定也很值得一看。



←游戏中的迷宫与背景全部是用3D绘图的方式完成的，比起原作的游戏画面来更具临场感，光影效果也更加逼真。

重新制作的恶魔城内景观



→游戏中的敌人也经过了全新演绎，BOSS战将变得更加精彩，玩家可以充分领略到动作的乐趣。

用新的剧情影像来讲述恶魔城之中发生的故事

在中世纪蔓延的动乱中

一个失去至爱之人因悲伤而将灵魂卖给恶魔
化作了为世界带来灾厄的魔王

光明与黑暗的激斗拉开帷幕
武力抗争成了唯一的出路
正义之士击倒了魔王
却无从摆脱在转生中延续的宿命

一个令人心惊的传说从此诞生
每隔百年，魔王都会在暗之眷族的引领下重返世间
将人类引向无尽的深渊

如今，血之轮回再度显现

在这传奇的年代中……

Richter Belmont
利希特·贝尔蒙特

贝尔蒙特家族的正统传人，具有强烈正义感的热血青年。能够熟练使用祖传的圣鞭，并且拥有解放道具中神秘力量的能力，被人们称为“最强的吸血鬼猎人”。

Soul Calibur 4将同时登场于PS3和XB360。现在可以确认，本作将出现新的对立关系和阴谋，并由此将有新人物登场！虽然目前披露的情报还只限于已登场过的人物，不过相信后续消息绝不会令期待它的玩家们失望的。此外本作也将对应Network网络通信对战，玩家可以更大范围地选择对手，而且日后也很可能会提供新场。 □文/唯夜

SOUL CALIBUR IV

PS3	本刊译名:灵魂能力4				CERO
	BANDAI NAMCO	价格未定	2008年发售预定		
武器格斗	BD-ROM	日版	1-2人（支持网络）	记忆容量未定	



「流动的光辉，以及那流动的意念，为赎罪而得到的力量，为赎罪而再生的身体」

Siegfried

过去曾经被邪剑夺取了身体的年轻剑士，现在的他手握Soul Calibur，决意要清算自己曾经犯下的罪孽。图中的他，剑和铠甲都显露出水晶般的气质，的确是很符合“灵”这个字。



←妖艳冷峻的Ivy，她铠甲上的纹饰被刻画得异常清晰。

←为了以剑战胜火枪而追求力量的御剑，蓦然发现枪已经远非他的目标，现在的他正在追寻更强大的对手。



「诅咒的紫，恶毒的黑，涂抹于狰狞铠甲上的红，散发着邪恶的渴求力量的存在」

Nightmare

苍之噩梦，与Siegfried相对立的他，正是Soul Edge刻在铠甲上的那杀戮意念所具象化出来的实体。为了战胜灵剑，它正在追索那些具有强大战力的灵魂。



↑邪念升腾的Nightmare，它的形体只是一副铠甲，它的意志便是邪剑的意志，刻印在铠甲上的杀意便衍生出了这宛若黑骑士一般的存在。



Taki

持有Soul Egde碎片的封魔的忍者，为了击倒那些被邪剑凭依、沉溺于力量的人，并回收碎片而努力战斗着。

灵魂的交错，

刃之路，魂之途——灵魂能力四度进化

自PS时代的《魂之利刃》衍生的著名武器对战格斗系列"灵魂能力"，目前已发展至它的第四作。武器格斗类FTG本已少见，而在3D FTG领域，灵魂能力系列更可以说是目前硕果仅存的仍具生命力的刀剑格斗作品了。

系列最新作仍然是秒间60帧的充分流畅的作品，人物的招式、动作以及肢体细节都将得到完美地展现。在新一代主机强大机能的支持下，本作的镜头运用将更加多变，视点将配合人物动作做出丰富的变化和特写，着力渲染出打击的力度和快感；此外，各位角色的几近真实的服饰细节也是一大看点。



刀与人，两道灵动凌厉的光彩
沉溺于力量者，就由我来净化吧



↑Taki眼部的描绘十分传神，很有女忍者的气质。但是作品对女性身体特征进行夸张描绘的做法似乎情有独钟，无论怎么看，Taki的胸部也实在显得过大，反观目前公布的其她女性也都是这个类型……



→Taki的武器是一把忍刀，短小精悍，理当以速度和埋身战取胜。忍刀偏短，在长范围武器面前难免有先天劣势，系统的平衡性调试上要尤其注意。

与身躯不兼容的哥特式的阴冷眼光



↑黑色缺乏足够的感情色彩，现在更流行用紫来表现诅咒、邪恶和恐怖的力量。



→Tira的武器决定了她的进攻必然是圆转流畅连绵，灵巧中显出一种阴狠之意。

两把剑，编织起这交错的事 无数的人，燃尽他们战士的魂

"灵魂"系列故事的核心，便是缠绕着神秘和力量的两把剑——能够吞噬人的灵魂、具有强大力量的邪剑Soul Edge，以及为了破坏这把邪剑而生的灵剑Soul Calibur。一正一邪，两把剑便构成了故事的基本世界观。围绕着两把剑，各色人物便各自登场了。有因为渴求剑的力量而行动的武者，也有为了破坏邪剑而踏上旅程的战士；有人以锤炼更强大的自我为目标，有人以追求真实为目的。"灵魂"系列原本就有着非常复杂的人物关系，随着最新作的信息不断披露，不知这一作会加入多少新的情节和矛盾呢？

为了配合作品那具有魔幻味道的世界观，游戏中人物形象的力度和气势均被有意夸张渲染，显得颇为大气。男性角色自不必说，女性角色的神情也都是或坚毅、或寒峻、或阴冷，确实是武者风范，坚守FTG中最应该具有的格斗味道。



Tira

死之组织"渡鸟"下的暗杀者养育长大的少女，为了追求邪剑Soul Edge本体的解放而在暗处活跃。即便那颗泪痣也无法掩盖，她的心早已离真正的少女远去。

能力的碰撞，火花溅射中的真谛。



如果说在2006年以前Epic Games的影响力还仅限于PC游戏界范围的话，那么随着《战争机器》的发售，成千上万的TV Game玩家也记住了这个名字。在今年的E3展上，Epic Games又为我们带来了真正的“看家大作”——《虚幻锦标赛3》。



↓《战争机器》已经让我们领略到了Unreal 3引擎的超绝效果，而《虚幻锦标赛3》必然将Unreal 3引擎的潜力发挥得淋漓尽致。



虚幻空间 真实杀戮



PS3	本刊译名：虚幻锦标赛3			M
	Epic Games	59.99美元	2007年11月预定	
第一人称射击	蓝光光盘	美版	1-24人	记忆容量未定

《虚幻锦标赛3》是索尼展前发布会的重要内容之一。FPS类游戏向来被视为最能展现硬件机能的游戏类型，而以业界最先进的Unreal 3引擎所制作的《虚幻锦标赛3》毫无疑问是PS3证明自己实力的最佳选择。在发布会中，Epic Games的副总裁马克·瑞恩宣布《虚幻锦标赛3》的PS3和PC版本将于今年的11月份上市。两个版本的内容基本相同，但是PS3版本支持手柄的六轴功能，玩家可以通过晃动PS3手柄来进行游戏中的一些操作。PS3版本将支持mod（用户自制内容），为PC版制作的mod也可以直接应用于PS3版，玩家可以通过网络下载的方式来获取各种mod。虽然mod在PC游戏领域、尤其是FPS类游戏中已经十分流行，但是对于家用机来说这还是首次提供对它的支持。另外，在游戏速度、准星移动等方面PS3版也做出了一些小的调节，以使它更适应手柄操作。



次世代画面，最卓越展现！

←和系列以往的各作一样，本作仍然将以联机对战为重心。



→卓越的美工、超绝的特效、具有强烈质感的画面，《虚幻锦标赛3》的每一个细节都给我们强大的视觉冲击。

超越现实的瑰丽战斗史诗

2005年5月9日，Epic Games公布了《虚幻锦标赛2007》的开发计划。作为《虚幻》系列的分支，《虚幻锦标赛》在此前一共推出过三部作品，即《虚幻锦标赛》、《虚幻锦标赛2003》和《虚幻锦标赛2004》。其中初代是使用Unreal引擎制作，而后面两部则是使用的Unreal 2引擎。Epic Games表示，《虚幻锦标赛2007》将在PS3以及PC平台上推出。

2007年1月25日，《虚幻》系列发行商Midway在官方发布会上宣布，《虚幻锦标赛2007》更名为《虚幻锦标赛3》，表明它是使用Unreal 3引擎开发的特性。同时Midway还宣布《虚幻锦标赛3》也将推出Xbox360版本。

在今年E3展的索尼发布会上，Epic Games宣布《虚幻锦标赛3》在家用机领域将由PS3“独占”至2008年初。而Xbox360版本的玩家也不必太过失望，只需等待几个月，就可以在自己的主机上玩到这款大作了。Epic Games还否认了索尼支付了额外资金以确保PS3版独占。

《虚幻》和Unreal引擎辉煌灿烂的发展历史

1998年，Epic Games推出了初代《虚幻》。它所使用的Unreal引擎是Epic Games历时三年的开发成果，技术十分先进，游戏画面效果十分出色。《虚幻》还附带了其独有的脚本语言工具，具有一定专业知识的玩家可以利用它制作出新的游戏资料包（即mod），例如更换角色的外形乃至能力、加入新的武器、道具、关卡等等。这大大提高了游戏的可玩性，并且在互联网上形成了颇具规模的mod交流群体。

1999年，Epic Games推出了同样由Unreal引擎制作的《虚幻锦标赛》。和原作只有单机模式不同，《虚幻竞标赛》将重心放在联机对战模式之上，成为系列一个新的分支。2002年，以新的Unreal 2引擎所制作的《虚幻2》和《虚幻锦标赛2003》面世。同时，Unreal系列引擎的应用范围也扩展到家用机平台上，除了在Xbox上推出了《虚幻锦标赛》之外，像《分裂细胞》、《彩虹六号3》等知名作品也是使用Unreal 2引擎制作。

2006年底，基于Unreal 3引擎的《战争机器》在Xbox360上发售，其超凡卓绝的画面效果在游戏界引起了极大轰动。现在，包括EA、史克威尔·艾尼克斯、世嘉在内的众多知名厂商都购买了Unreal 3引擎的使用授权。

冲破极限的至高感官享受



作为一种在PC平台上诞生的游戏类型，FPS类游戏似乎天生就与鼠标键盘密不可分。不过经过了这么多年的发展，游戏开发者们已经找到了让FPS游戏与家用机手柄完美契合的方法。更为人性化和易于上手的操作方式，使得家用机平台上的FPS游戏越来越受到人们的欢迎。Epic Games的杰夫·莫里斯就透露，自己在PS3版的《虚幻锦标赛3》中，使用闪避动作比PC版更为得心应手。在PC版中这个动作需要连击移动键才能完成，而PS3版则只要按一下R2键就可以了。

针锋相对的旷世决战 引爆次世代游戏热潮

搭载PS3手柄六轴功能，进一步提高游戏趣味性。



PS3版《虚幻锦标赛3》还应用了手柄的六轴功能。当主角搭乘飞行滑板高速移动的时候，玩家可以通过倾斜和晃动手柄来控制滑板的方向，这比起用摇杆或者键盘操作的方式，显然会让人更有投入感。另外，在游戏中还有一种代号为"救世主"的导弹武器，发射之后可以由玩家来控制导弹的飞行轨迹，以准确的命中目标。在PS3版中，也是用六轴功能来对导弹进行操控。这些细节看起来也许并不起眼，但无疑能够提高游戏的趣味性。



→《虚幻锦标赛3》将支持同一地图最多24人的联机游戏，此外还可以加入bot（即电脑AI控制的角色），展开一场大规模的混战，绝对会让你大呼精彩！

不同的种族为胜利而战

↓在游戏中有各种火力强大的交通工具供你驾驶。





支持自制资料包，家用平台第一步。



→游戏中的角色造型各异，除了人类之外当然也有其它各种族的"怪兽"，你会选择哪一个呢？

只有强者才可能生存

"mod"在PC平台的FPS类游戏中已经成为一个非常重要的组成部分，而mod的风行也正是从初代《虚幻》开始。利用厂商提供的开放脚本语言工具，其它制作组和高阶玩家可以自行制作出各种mod，为游戏增加新的内容，或者对游戏进行一些修改和调整。这种"群策群力"的方式可以让游戏不断补充新鲜内容，大大地延长了游戏的手柄，互联网的普及更加推动了mod的发展和交流。为了让家用机版本玩家也能够享受mod带来的乐趣，PS3版《虚幻锦标赛3》可以通过记忆棒拷贝的方式，直接使用PC版的mod程序。Epic Games还希望能够在最终版本中彻底跳过"PC"这一部分，让玩家可以通过PS online网络服务直接下载mod程序。

此外，作为一个以多人联机对战为主要内容的游戏，如果需要频繁读盘，也可能给游戏带来一些不便。为了加快读盘速度，玩家可以将《虚幻锦标赛3》完整地安装到PS3的硬盘中，此后在游戏过程中就不再需要读盘了。不过为了能够通过版权验证，在游戏时仍然需要将光盘放入光驱内。

又见面了，那个小镇 这次，我们将回到原点

Come, to witness

献上你的祭品，还有你自己
雾，不是这个镇唯一的符号

Where to find your soul, Alessa?
她的手，血一般地划过，涂抹在空气中
污秽的红，微笑的黑，美丽的我

Burn, they say
So you can reborn……

印象派意念恐怖的代表作Silent Hill，系列的最新作将登陆PSP——副标题名为"起源"，可以想见，我们将回到1代之前，回到更逼近惨剧起点的地方，回到浓雾与噩梦充溢的最深处。

系列中虽有作品的舞台游离于这雾气弥漫的小镇之外，但我们最念念不忘的，仍然是这个被大火和宗教所缠绕的，最初的寂静岭。那场火、那诡秘的教义、那病态的追求……一些谜团，我们已经从系列的1、3两作以及一些外部资料文件得到了解释。但对寂静岭的解答就像一把锈蚀的剑，有些谜的锁它砍不动，有些谜的门它也只能迟缓滞重地锯开一道口子，而且更多的时候，它在拖拽滑碰之际又为这个本已污锈遍地的世界留下了更多的锈迹——更多的谜团和不解。而现在，我们终于又可以迈进得多一点。 □文/唯夜



寂静中隐伏的是种种恶意



→主角是那种典型的蓝领造型：格子衬衫、无袖马甲、鸭舌帽，具有更强的行动力。

SILENT HILL ORIGINS

静谧的林，降注的雨，寂寥的公路，一辆大型货运集装箱车在孤独地行驶。雨势不小，有声的寂寞中，迷茫的雨雾和雨刷的机械往复运动使他的思想陷入了迷离……一些难解的片断不停闪回：墓地、男孩、束缚、埋葬……司机蓦然醒觉，这可不是走神的时候——但，已经晚了，虽然车速并不快，但人和车仍然不可避免地滑向那不可知的……

PSP	本刊译名：寂静岭 起源			RP
	KONAMI	价格未定	2007年11月	
恐怖冒险	UMD	美版	1人	记忆容量未定

相信我，不要往黑暗里看。

系列走回了原点，而此时我们欣慰地看到，游戏对环境氛围的营造也回归了传统——手电筒和收音机又回来了，黑暗和未知再次笼罩了Silent Hill——当初系列4代中将它们弃用实在是一个不够明智的决定，缺少了声音和光线的反差对比，呈现在我们眼前的寂静岭实在失色不少。

从一些场景看，本作颇具当初寂静岭的神韵：狼藉的公寓、破败的医院、诡秘的表世界、扭曲的里世界，以及，那统一的世界观。这种回归的味道相信会令很多系列老玩家十分感动。



↑胸前的光只能照亮非常有限的范围，在那之外的，便是潜伏着很多未知的黑暗。

——寂静岭游览指南

↓游戏不单注重光与暗、黑与白的对比，它更以很多重色调——近似血但不是血的颜色作出暗示，暗示一种躁动和不安，刺激着玩家的情感和神经。



残破……或许是寂寞的同义词

从目前情报来看，推测有一点仍是沿用4代设定，那就是基本菜单的取消，本作对物品的操作、调查、使用仍然是在当前画面下实时进行，不会另外进入暂停游戏的菜单。

←主角自身和寂静岭的二重谜团，都将在探索中得到揭示。

光并非驱走黑暗，而是招来不安



↑热兵器依然是比较稳妥的临敌手段，不知这一次的主角是否还是被设定成不擅使用武器。

杀吧，在你不知道它是什么之前

第一次地，我们可以主动控制切换表/里世界，不像以前只是由剧情强制推进。只要在有血手印的镜子处调查，两个世界就会相互切换，游戏中很多解谜都需要往复变换，另外这种设定相信也会与世界观相呼应。

你真能确信吗，这只是一场噩梦

本作适度且灵活地强化了战斗系统，主角手中没有武器时，也可以用拳头对付敌人（一对一时效果还不错），此外“武器”种类也比较丰富，事实上，很多看上去属于环境摆设的东西，譬如花瓶、衣架什么的，都可以拿来应敌。



↑躺在钢丝床上的……那个东西，与周遭的环境和光线配合在一起，散发出的是一种冰冷的突兀，于静态中体现出压迫感。

从边缘处掉落，在边缘处挣扎



←↑本作除了传统的战斗方式，也在一些场合引入了“快速反应输入”，也就是QTE系统（现在似乎很流行干这个），我们在进行游戏时要留心到这一变更。

Silent & Hill：沉默的魂灵和可以安息的山岭

掌机上的Silent Hill，虽然画面上欠缺了一定的魄力，但却给人一种浓缩提炼的感觉，就像用大把咖啡豆煮出的一杯浓郁的咖啡，苦涩，但十分原汁原味。从目前得到的图片和影像来看，本作“起源”很有寂静岭那最初的神髓，不论是叙事感觉还是气氛渲染，都在回归传统的同时流露出了一种历尽数代起伏后的成熟味道。

至今所公布的一切都令我比较满意——除了那个胡子大叔主角有些不讨喜之外，不知为何，他多少总给我一些路人的感觉，这应该是系列至今第一个“非文职”的主人公，以前各作中，女性自不必说，三位男主角给人的“书生”感都很强。

目前公布出来的资料还比较少，而“护士”这种传统经典怪物则占据了我们大部分的视线，不知到了成品中，怪物的种类又会丰富到何种程度。



←↓扭动且污秽的躯体给人以强烈的厌恶感，这种表面上强加给受众的厌憎其实正是寂静岭制造艺术感染力和心理恐惧的手段，很具象征意味。



SILENT HILL

全身被大火灼烧的噩梦般滋味
向你诉说那深埋在心底的痛苦经历
将代代相传的邪恶力量再次展现在你的面前
在这个小镇上只充斥着恐怖、残忍、血腥
在精神病院里倾听侥幸生还的人
为你讲述一个不可思议的离奇故事

在人气游戏不断推出后续作的今天，《寂静岭》系列的最新作——《寂静岭5》即将登陆次世代主机——PS3的平台。据制作小组成员透露，本作的整体风格将会接近《寂静岭2》，而且最大的一个改变是，阴森恐怖的游戏背景将会被阳光明媚的环境所替代，恐惧感将会通过人物的心理呈现出来，而不是传统的通过黑暗的背景来传递，这一点十分有趣。游戏主角的设定也十分有魅力，一般女性主角的设定都必参考当今知名的女明星，所以游戏中的女主角真可谓魅力十足，形成与恐怖的游戏风格截然不同的另一特色，性感的身材、美腿，相信通过PS3的高超影像技术，一定会给我们一个满意的答案。由于制作小组对《寂静岭4》中另外添加的动作成分并不是十分满意，所以，可以肯定，在PS3的《寂静岭5》中将会把这些鸡肋的多余成分删掉。游戏重点的剧情部分，制作方也进行了一些透露：游戏开始的最初阶段，玩家被关在精神病院中，医院的医生在向主角询问关于寂静岭小镇的详细情况的时候，玩家就会慢慢回忆起，在小镇经历的一些片断，这些支离破碎的片断，将会把大家带入一个扭曲而且复杂的故事当中，随着主角的回忆，一个地狱般的小镇将再次呈现在大家面前。曾经有传言，将会由全新的游戏制作小组来担当，但自从98年以来，《寂静岭》系列已经与制作小组浑然一体，所以，谣言的真伪只能由玩家来亲自检验了，当玩家玩到这款游戏的时候，就会了解真相的。

“信奉邪恶力量的恐怖小镇，充满罪恶的复仇火焰再次点燃。”



PS3	本刊译名：寂静岭5			
	KONAMI	价格未定	2008年1月	
AVG	蓝光光盘	美版	1人	记忆卡容量未定

驶上赛车竞速的巅峰







GRAN TURISMO 5

THE REAL DRIVING SIMULATOR

《GT赛车》系列的最新作《GT赛车5》让玩家等待的时间已经不短了，很早便公开了部分画面后，本作的进一步消息一直处于封闭状态。而本次SCE在E3的发布会上终于公布了这个招牌赛车游戏，但还不是正式版，而是《GT赛车5》序章版。大概是出于对本篇游戏质量的重视，于是效法《GT赛车4》的做法，先推出序章版，然后依照玩家的回馈意见再将完善后的正式版奉献给大家。以下就是这次官方放出的画面和介绍。



"GT赛车"系列的制作人山内一典去年便表示，《GT赛车5》将发挥PS3的最强机能，完全可以达到照片般的效果等级。山内一典从10年前开始开发PS版《GT赛车》至今，一直希望能做出"如同照片般真实"的赛车游戏。不过一直到PS2版的《GT赛车4》都无法达成他的梦想，如今借助PS3超强的机能，本作终于可以实现山内的这一愿望了。

向更加真实的赛车之旅迈进

制作人山内一典称这款游戏最早将在2008年初上市，但索尼方面则希望将游戏的上市时间推迟至明年下半年，以确保游戏的开发质量。《GT赛车5》这次的制作非常精良，里面的一辆车体建模需要一个人花费180天才能完成，而《GT 4》、《GT 3》需要30天、PS时代的则仅需一天。不仅如此，《GT赛车5》还将会加入最真实的车内视角，让玩家能真实地看到仪表盘和方向盘来操作游戏。开发小组使用了各汽车厂商所提供的详细数据，同时还使用扫描的方式将车体完全数码化。这样玩家在本作中就能体验逼真的驾驶乐趣了。



←本作追求的不是风驰电掣的速度感，而是绝对的真实。因此我们在画面上能够看到每一辆车体异常细致的设计。

见证每一代的进步 做赛车的领跑者

→GT系列是同类中无可争议的王者，而5代也将延续辉煌。

大幅超越以往系列的丰富内容

GT系列是目前最畅销的竞速赛车游戏，系列全球累计出货套数达4680万套。《GT赛车5》将完全收录前作《GT赛车4》中所有登场的700多辆赛车与50多条赛道，并可通过下载的方式加入更多车辆与赛道，打造梦幻般的赛车世界。



→有这么多赛车可以驾驶，这在现实中是不可能实现的。而在游戏中，这些名车都可以成为你的座驾。



以诚恳的态度制作游戏 为玩家们奉献绝对经典

→本作的精细程度从图片中可以很容易发现，最明显的就是车内的选手等细节部分。

PS3	本刊译名：GT赛车5 序章			
	SCE	价格未定	2008年预定	
赛车竞速	蓝光光碟	日版	人数未定	记忆卡容量未定

经典游戏精细制作 损毁系统暂时下马

前作PS2版的《GT赛车4》曾因为制作进度问题而数度延期，而今内容大幅增加的《GT赛车5》可能也会遭遇这一问题，本作没有公布具体的发售时间，目前对于发售日也有08年初和年底两种说法，其中"车辆损毁"系统就是一个令人头痛的事情。在本作一开始公布的时候，官方曾宣布本作新加入了"车辆损毁"系统。也就是进一步模拟真实的比赛，如果驾驶不慎的话，车辆会依据碰撞的程度呈现出相应的损毁状况。但在最近公布的消息中，制作人山内一典称"车辆损毁"系统最终被排除，因为有些公司不愿意看到他们的车辆在游戏中被破坏，尽管部分车厂已经授权进行车辆损坏，但因为没有拿到所有的授权，因此不可能在游戏中区别对待。另外，如果加入"车辆损毁"系统的话，游戏的制作难度也会有所增加。车体损坏将会改变游戏中的物理建模，每台车辆上的每一部分都需有正常与毁损状态的不同表现，也要对应有不同的光照与阴影系统。这些技术并没有多复杂，在很多赛车游戏中都有类似的系统，不过此类游戏大多没有使用现实中实际存在的车辆，或者车辆的数目没有那么多。《GT赛车5》则不同，它里面涵盖了当今所有知名的汽车厂商，要想拿到所有厂商的车辆破损授权可不是一件容易的事。不过这个游戏有充足的开发时间，那么在这段时间也有可能会慢慢得到进展。山内一典也曾表示该系统可能会在游戏发售之后以下载的形式实现，可见他们并没有放弃这个系统，只不过还需要时间来与各汽车厂商进行沟通。

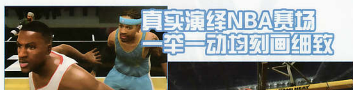
PS3 NBA'08

SCE | 体育竞技 | NBA'08

●BD-ROM ●美版 ●2007年10月2日 ●459.99美元 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

索尼自己的篮球游戏，其素质到底会如何还有待事实说话。游戏会根据玩家的场上表现给予技能和经验奖励，前者可以用来配备并强化球员能力，而后者则可以用来消费以改变或定制球员的外观，算是增加耐玩度的一个设定。

本作对应六轴系统，玩家可以凭此（应该就是拿着手柄晃来晃去吧）控制球员在场上做出全新的、更加复杂的技术动作——不论是否处于持球状态。从最新的图片可以看出，人物建模的精细度也有所提升，很多细节表现都做得很是认真。不少NBA知名球员都可以很容易地辨认出来。



↑细节刻画还是比较到位的，艾弗森臂上的纹身可以说十分清晰。



←↑很多豪放华丽的扣篮动作估计要配合六轴感应才可以做出，这也算一种体感吧。

PS3 神秘岛：德雷克的宝藏

SCEA | 动作冒险 | Uncharted：Drake's Fortune

●BD-ROM ●美版 ●2007年冬 ●价格未定 ●1人 ●记忆卡容量未定

游戏的开发方是做出过诸多知名美式动作游戏的"顽皮狗"（Naughty Dog），本作以无人岛秘境探险寻宝为题材——为了寻找16世纪英国著名航海探险家法朗西斯·德雷克所流传下来的宝藏，德雷克的后代那桑·德雷克来到了中太平洋的神秘岛屿上，而他在那里却被来路不明的武装分子追杀，德雷克与伙伴们需要一面对抗武装分子，同时还要解开这个岛上的秘密。

作品采用了类似《盗墓者》的游戏进程方式，融合了很多平台式的跳跃、动作和解谜。玩家将操作身手矫健的主角在热带丛林与古代遗迹中探险：崎岖恶劣的环境、隐藏于古代遗迹中的谜团、神秘的古代文明……这些既是挑战又是诱惑。游戏特别强化了物理引擎，用以生动自然真实流畅地表现角色的各种动作及面部表情，力图营造出真实的探险气氛。



↑温湿的沼泽雨林环境俨然已经成了探险题材中标准的场景设置。

↑在这一片荒废的古堡建筑中，相信既会发生惊险的战斗，也少不了爬上跳下等等动作要素。



→游戏中可以使用的武器比较丰富，既有常规型的，也有这种不常见到的机枪炮台。

PS3 拉切特与克拉克6

SCEA | 动作冒险 | Ratchet & Clank：Future Tools of Destruction

●BD-ROM ●美版 ●2007年10月2日 ●59.99美元 ●1人 ●记忆卡容量未定

本作是这个系列的第6作了，这一系列曾先后于PS2和PSP上推出过5款作品，是PS系主机上美式动作冒险类的代表作之一。本作将维持系列一贯的鲜艳色调卡通风格，并且将画面全面提升为了高分辨率，带给玩家更加细致的游戏体验。这一系列的氛围特点是卡通形式的科幻色彩，而本作就将大幅强化科幻景观的表现力，像是空中交通繁忙的大都市、要塞基地、巨大的机器人……等等诸多充满奇思妙想的元素，一切的表现都十分引人入胜。



↓游戏的景深、色调，以及对速度感的表现都处理得非常好。

↑这个仰视镜头显示出了充分的威严和压迫感。





←游戏的光源虽然做得不是很复杂，但散射、半透明以及虚化等特效都处理得很到位，与卡通和科幻这两个词都有所呼应。

PS3 天剑

SCEE | 动作 | Heavenly Sword

●BD-ROM ●美版 ●2007年9月4日 ●59.99美元 ●1人 ●记忆卡容量未定

本作是索尼原创Title中比较引人注目的作品之一。游戏的格调、气氛、背景、招式等等均独具特色，是一种有别于其它任何动作游戏的味道。主人公Nariko的武器可分可合，厚重与轻灵可以任意相互转换，使玩家可以体会到丰富的战斗乐趣。在最新的影像中我们可以看到一段精彩的"飞索滑行"，十分具有动感和冲击力。游戏中的招式表现非常真实流畅，并且对人物的肢体运动细节，以及被攻击对象受创后的跌撞等表现的描绘都相当细腻。此外打斗过程中，敌我各种行动都会与周遭的环境产生丰富的互动，譬如踢翻桌子、打碎桌椅等等。本作引入了QTE系统，以特殊按键实现回避和华丽的必杀等动作。



↑游戏中光线的质感非常好，令人几乎能感觉到温度的存在。

↑景深和画面层次感做得的确很好，再配上有意夸张的武器轨迹，显得十分有气势。



PS3 辐射3

Bethesda Softworks | 动作角色扮演 | Fallout 3

●BD-ROM ●美版 ●2008年3月 ●价格未定 ●1人 ●记忆卡容量未定

Bethesda Softworks这个名字你可能听起来很陌生，不过颇有知名度的作品《上古卷轴4》就是他们开发的。

Fallout3的故事发生在数百年后的美国，那个时候，整个地表因为核战争已经完全荒废，人们完全转入了地下生活，在那里出生、长大，最后死去。人们在地下的生存空间称为“Vault”，而在编号为Vault101的地方，就是我们故事开始的地方——主人公的父亲违背上级命令后突然失踪，为了追寻他，主人公躲开警卫，来到了地表，而已经成为“死国”的地表已经是怪物遍地，危机四伏……

游戏的主人公将由玩家自创，并且还有一个成长期——这个阶段实际就是训练模式，而在训练模式过后，我们就可以为自己选择三项技能，以及给各项属性指数配点。



自由度与剧情并重的杰出RPG



↑Fallout的特色是剧情成分的比重相当大，人性将得到尤其深刻的描写。

←作品追求的是高自由度，来到地表后，我们的行动空间会非常广阔。

PS3 真·三国无双5

KOEI | 动作乱舞 | 真·三国无双5

●BD-ROM ●日版 ●2007年秋 ●价格未定 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

三国无双最新作于E3后赫然发表！这边《战国无双2 猛将传》的浪潮还未袭来，《真三国无双5》就已经在酝酿第二拨攻势了，而且是说来就来，上架日期也已近在眼前。

据目前公布的情报看，这一次的人物造型大换血，不论是装束还是面容都有了明显调整和变化，比如吕布换成了一身漆黑的铠甲！威猛霸道之气透身而出，不过，赵云却长得日益地像幸村了……新作会增加新人物也是一定的，目前是谁未知，从图片上看形象很大气，像是君主级人物，但想不出还有哪位君主可加……

此外游戏的系统也有了明显调整，场景设置变得更复杂，人物与其的互动也更多了，比如爬梯子、游泳等等。

无双浪潮汹涌掩来 革命性大调整



↑赵云游泳……远处依稀还有一个人也在水中，也许还会有水中战？



↑本作新人，看来当是一位猛将，目前还推测不出是属于哪方势力的人。

PS3 龙穴

SCE | 飞行动作 | Lair

●BD-ROM ●美版 ●2007年8月14日 ●59.99美元 ●1人 ●记忆卡容量未定

Lair是一款为PS3而量身打造的作品，它专门对应SIXAXIS手柄的六轴感应功能，以及1080p Full HD高分辨率画面和7.1声道的高还原立体环绕音效。

故事发生在人龙共存的太古时代，自然灾害导致了信仰分歧和种族分裂，这之后，资源的不均衡、环境的严酷以及人心的贪婪……导致了战争的爆发，主人公身为一名飞龙骑士，就此开始了征程。游戏中我们将扮演驾驭飞龙的骑士，而游玩时只需相应地倾斜或摆动六轴手柄即可自由地操控飞龙，在速度、火光和爆炸中穿梭于电影场景般的宽阔舞台。飞龙的招式很多，有火焰喷射、爪击、冲撞等等，完全可以应付立体化攻击过来的敌人。

游戏中登场的生物种类奇特各异，十分具有魔幻风格色彩，引人遐想。

冰冷的岩石与海水 冷却不了战意



↑坚硬的色调很好地体现出了冰冷、肃杀的气氛。



↑这只看上去有着硬甲，宛如一只飞行的大昆虫的敌人也许是个BOSS。与上图对比可以看出游戏的地貌变化很大。



→无数巨石坠下？说不清是天空还是地面的崩坏，而这个直冲镜头而来的角度很有气势。

PS3 战鹰

SCEA | 动作射击 | War Hawk

●BD-ROM ●美版 ●2007年8月28日 ●59.99美元 ●多人网络对战 ●记忆卡容量未定

War Hawk是一款第三人称追尾视角的动作射击游戏，其场面非常火爆，它的最大魅力也就在于多人联网合作对战。游戏共提供了4种联网对战模式，分为个人决斗模式、团队决斗模式、抢旗模式，以及区域占领模式，最多可同时支持32人进入战场，乐趣丰富。

与大多数多人联网形式的游戏的区别在于，War Hawk中的战斗可选择性更大——你将不单能进行地面作战，还可以搭乘飞机进行对敌空中打击，而飞机也绝不仅是一个简单的样子，它对应的操作和战术很多：既可以高速飞行，也可以垂直起降并滞空。当然了，乘上飞机绝不意味着你是无敌的，有空中力量，自然就有对空武器，很多火力都是可能将你打下来的哦。

↓为了强调火爆和战术变化，游戏中的乘具也是相当多的。

↓武器丰富多样，像火焰喷射器、火箭筒这些东西也都有。





平地上的决死遭遇 无遮无掩，能力胜负！

PS3 小小大星球

SCEA	动作	Little Big Planet

●BD-ROM ●美版 ●2008年发售预定 ●价格未定 ●1-4人 ●记忆卡容量未定

《小小大星球》的开发商是Media Molecule，这是一部布偶动画风格的作品（一些元素材质有些像纸板），视觉效果十分新颖。玩家将操作小布偶在各种日常物品与机关所构成的关卡中冒险，而这些关卡是可以由玩家自由创造出来的。游戏的关键之一是多人合作——排除障碍，并运用或破解各种机关来开拓出前进的道路。

如上所述，本作的特色就在于编创与游玩的相融合，玩家可以自由编辑关卡，但不用担心，这个过程并不复杂，只需要通过简单直接的菜单进行拖拉缩放即可。我们还可以通过游玩的过程来收集道具和学习技能，以获得更多的可编辑元素和新功能。



←游戏中的各种元素，不论是色彩还是图案都独具特色，写实与幻想风格相结合。在构建舞台时更是充满了童趣。



←编辑出的关卡不仅可用于单机，还可以通过Network共享，与网络上的其他人一起游玩。

PS3 白骑士物语

Level-5	角色扮演	白骑士物语

●BD-ROM ●日版 ●2007年12月31日 ●价格未定 ●1人 ●记忆卡容量未定

本作是一款全新的RPG游戏，白骑士并不是真实的某一人物，而是半生命体的铠甲，长约7公尺，主人公被卷入其中，而变身成为铠甲的主人，（类似于强制装甲？）。游戏中的画面十分壮观，在长达2000公尺的怪物的背上，居然有部落村庄的存在。巴兰德尔王国的成人礼仪式上，谜之黑暗军团袭来，国王被杀，村庄被烧，带着公主逃亡的白骑士，在城中遇到了贩酒的主人公，就这样，一场壮丽的故事就这样拉开了序幕。厂家方面曾经开发了《银河游侠》和《勇者斗恶龙VIII》，根据目前的开发程度来判断，估计《白骑士物语》的开发规模和技术等各方面都会超越PS2上的这两部作品。



→在游戏的开始时，可以将主角编辑成自己喜欢的外观和形态，光是游戏自带的颜色就有7种之多，DIY出自己喜欢的角色吧。



→在美丽的背景画面的衬托下，一场激烈的战斗就要展开了。



↓戴上头盔的白骑士，眼睛散发着蓝光，是不是感到一丝的恐怖呢，这头盔制作得真是相当精致呢。

PS3 审判之眼：机神的叛乱

SCE	新形态卡片对战	The Eye of Judgement：Biolith Rebellion

●BD-ROM ●日版 ●2007年10月25日 ●9980日元 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

所谓新形态卡片对战，指的是本作采用了虚拟与实体卡牌相结合的游戏方式。本作会对应专用摄像头、对战盘面以及实体卡，游戏时，摄像头会识别摆放在盘面上的卡片，再将信息反馈给游戏系统，而屏幕上不仅会如实反映这一切，还会将每张卡片所对应角色的3D造型直接显现在卡片上方，宛如召唤一般，很有感觉。游戏中所有的对战操作都是以我们手边的实体卡片来进行，而屏幕那边则会相应变动，兼具投入感和华彩绚丽的特效。



←对战盘面为3×3，并有地、水、火、土以及随机5种属性。

↓从100种以上的卡片中选择30张进行游戏，先占领5格者为胜。



PS3 薄雾

Free Radical Design	第一人称射击	Haze

●BD-ROM ●美版 ●2007年11月 ●59.99美元 ●游戏人数未定 ●记忆卡容量未定

又一款震撼的科幻题材射击游戏大作，由曾经成功发售《Times plitters》的Free Radical Design公司制作的这部作品，相信一定不会让大家失望。游戏的背景是25年以后的未来世界，此时跨国的军事武装力量已经开始取代各个国家政府的正规军队，开始进行武装干涉，Mantel公司是一个在制药、军火、能源等各个方面都处于尖端领域的跨国集团，它也拥有着属于自己的私人军事力量，玩家扮演Mantel公司装甲兵部队的雇佣兵开始接受的任务，是与南美洲的反叛组织进行战斗。游戏中玩家可以使用相当丰富多彩的武器装备，装甲兵装备了防弹装甲，以及能实时显示战斗情况的高科技头盔，强大的火力与极其坚固的防护装备，一定会让玩家领略不一样的快感。





←和队友们一起，手持喷着黄色火舌的冲锋枪，领略于战场上才能感受到的强烈震撼，战斗吧，男子汉。

PS3 剑刃风暴：百年战争

KOEI | 历史策略动作 | Bladestorm：The Hundred Years War

●BD-ROM ●日版 ●2007年8月30日 ●8190日元 ●1人 ●记忆卡容量未定

本作是以横跨14、15世纪的英法百年战争为题材的"部队指挥型"动作游戏，游戏中我们会以一名佣兵队长的身份，既需要亲自在阵前劈砍杀敌，也需要随时根据战场情势调动手下的部队进攻或防守，个人的战略思想和战术喜好尽可以淋漓尽致地体现出来。

游戏开始时玩家可以自由选择加入英国或法国阵营，率领多样化的部队进行作战（包括步兵、弓兵、骑兵、炮兵、攻城兵等等）。战斗中所获得的技能点数可以用来强化部队能力，此外也可通过装备武器和防具来提升军队战斗力。每片战场上都会设置有众多据点，如果我们可以率领部队攻占这些据点，就可以占据优势，获得一些补给和辅助效果之类的东西，而胜利的天平也将因此向我方倾斜。



←游戏中将收录众多史实传奇人物，比如曾大胜法军的英国王子爱德华，以及法国的传奇民族英雄圣女贞德等等。

风云变幻吞吐间 重返那个时代



→作品中自然会有兵种相克的要素，在谋划战局的时候必须要纳入考虑。此外引入RPG式的成长要素也是必然的，预计英雄单位和兵团都可以升级成长。

原野上兵团战役 唤起你的骑士精神

PS3 化解危机4

BANDAI NAMCO | 射击 | Time Crisis 4

●BD-ROM ●美版 ●发售日未定 ●价格未定 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

Time Crisis是著名的光枪街机射击游戏系列，街机上以脚踏板作出回避等特殊动作是这一系列的特色，可以带给玩家更多的投入感，游戏留给我们的印象也因此变得鲜明。

系列作品曾移植到PS和PS2上，而这次将要推出的《化解危机4》，其街机版已于2006年推出。

家用机版将与游戏同步推出新版光枪"GUNCON3"，GUNCON3会配合安装于屏幕左右两侧的感应器来进行定位，而非屏幕上的直接感应，这样就可解决传统光枪只适用于CRT屏幕，而无法在液晶等显示器上使用的局限。



→GUNCON3配备有六个按钮与两个模拟摇杆，估计可以双手同时进行方向与瞄准操作。



←游戏对金属和帆布的质感刻画十分到位，尤其是后者，其材质贴图很真实。



←本次移植除了继承街机的内容以外，还新增加了家用机版的新要素"FPS模式"。并且在PS3机能的辅助下，建模素质会进一步提高，并且将对应高分辨率。

面对面的冲突 你死我活的枪战

PS3 铁拳6

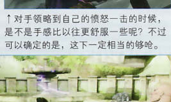
BANDAI NAMCO | 3D格斗对战 | TEKKEN 6

●BD-ROM ●美版 ●2008年预定 ●59.99美元 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

本作是《铁拳》系列第二次登上PS3平台，游戏进行了相当大的改革，并且游戏的人数也首次达到了有史以来的人数最多。《铁拳6》中的所有人物都增加了新技能，而且以往的技能也得到了相当部分的修正，本作的基本操作系统大都延续自上部作品《铁拳5 DR》的设定，所以，大家尽可放心。在《铁拳6》中增加了一个全新的技能——道具技，不同的角色在装备了特殊的道具以后将可以使出不同的特殊技。不过特殊技的作用应该不会很大，只是增加了游戏的娱乐性。

游戏新加入了愤怒系统，即角色在HP低到一定程度的时候，双拳会发出火焰，相当于《铁拳5》中4键齐按的集气状态，进入了愤怒状态，攻击力也会大大提高，这就提高了逆转的几率。

绚烂多彩的道具技 愤怒可以将形势逆转



↑对手领略到自己的愤怒一击的时候，是不是手感比以往更舒服一些呢？不过可以确定的是，这下一定相当的够呛。

↓近身格斗的画面，和前一部比……希望它的格斗手感操作起来会舒服一些。





→从画面上，确实看不出来到底谁在挨打，谁在打人，不过从画面左侧三岛一八的脸仰成这个程度来看，即使是两败俱伤，估计也是他伤得比较重。

PS3 魔界战记3

日本一SOFTWARE | 策略角色扮演 | Disgaea 3

●BD-ROM ●日版 ●发售日未定 ●价格未定 ●1人 ●记忆卡容量未定

日本一SOFTWARE的人气SRPG大作《魔界战记》即将登陆PS3，最早的《魔界战记》在2003年1月登陆PS2的一款游戏，凭借其出色的战略性、别具匠心的游戏方式，和可爱的角色，迅速赢得了大家的喜爱，游戏分战斗的前期准备以及战斗两部分组成，本作在继承了PS2版的基础之上，更增加了相当多的隐藏剧情、超强力的BOSS、追加关卡等等，将SLG的战斗要素以及RPG的剧情要素紧密结合在一起，既可以在非时限战斗中尽情享受排兵布阵的乐趣，也可以在战斗的间隙，慢慢地领略情节起伏的剧情。各种各样的装备、琳琅满目的商品装备、英俊美丽的男女人物，将游戏衬托得更加魅力无穷。但是从本次发布的图像上，很难看出图像上有什么惊人的改变。

质朴的游戏画面 一样扣人心弦



→在经过了魔界学校的入学仪式后，会在魔界学校里学得什么样的本领呢？看来这个学校还很正规，连迟到、早退都备案在录，不知惩罚会是什么。



←好像是由数人组成的连续技的样子，不知道受到攻击会伤害到什么程度，但这个姿势确实不敢恭维。

集合各种要素 使游戏更精彩

将游戏的力量延伸到家族成员团聚的起居室之中

任天堂发布会召开 打出健康理念大旗

7月11日，在美国加州圣莫尼卡举办的“E3 2007”展会首日，任天堂公司召开了专场新闻发布会“Nintendo Media Briefing”。任天堂社长岩田聪和专务董事宫本茂等人登上演讲台，发表了任天堂将于近期推出的最新商品及相关游戏服务。其中，以“健康”作为主题，围绕Wii主机展开的新商品系列“Wii Fit”最为引人关注。另外，可以装着Wii手柄实现新操作感觉的操作平台“Wii Zapper”和“Wii Wheel”，以及让玩家们利用制作出的虚拟形象Mii进行竞赛的网络服务“check Mii out”也是发表中的主要内容。

任天堂本社的一些美版Wii游戏大作也在本次发表会上公开了发售日。《超级马里奥银河》的发售日定为2007年11月12日，《任天堂明星大乱斗》的发售日定为2007年12月3日，对应网络模式的《马里奥赛车Wii》也定于2008年第一季度发售。

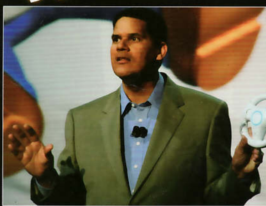
「改良游戏环境的坚实努力」

任天堂发表会是在北美分公司总裁兼首席运营官雷吉·菲尔斯艾米（Reggie Fils-Aime）的致辞中开始的。雷吉将2007年上半年全球游戏市场的整体规模和2006年上半年进行了比较，美国扩大了46%，英国扩大了42%，日本扩大了114%。另一组数据显示，2005年时，掌机的市场份额在整个游戏市场中占12%，2006年迅速增长为23%，2007年进一步成长到了25%。同时，原本以18岁以下用户为主的游戏群体近年来延伸到了25岁以上的年龄段当中，女性玩家与男性玩家的比例也从20%以下上升到了33%。任天堂认为，掌上游戏机的飞跃、新年龄层用户的增加以及软件制作的扩张正是整个游戏市场规模扩大的主因。雷吉称，任天堂的NDS从发售以后已经销售了400万台，而Wii也将成为最畅销的游戏硬件。软件方面，Wii现有60款游戏软件，预计发售的有100款，NDS现有300款游戏软件，预计发售的有140款。

随后，雷吉对任天堂即将推出的新型Wii操作周边“Wii Zapper”进行了介绍。“Wii Zapper”是一款枪型的手柄支架，和Wii的双节棍形手柄组合使用，能实现光线枪一样的操作感觉。目前已经确定对应“Wii Zapper”的游戏包括CAPCOM的《生化危机Umbrella编年史》和SEGA的《幽灵小队（Ghost Squad）》，此外，EA的《荣誉勋章（Medal of Honor）》也在就对应问题进行研讨。这款操作周边预定于今年年内发售，售价为19.99美元。

在播放了预定于8月27日在Wii上发售的《银河战士3堕落》预告片之后，演讲的话题转移到了“WiiWare”上。Wii的网络软件服务“虚拟主机（Virtual Console）”目前已经发售了112款游戏，下载量达到5660万次。据雷吉介绍，任天堂今后还将加强Wii的网络服务，继续发展能以较低价格下载游戏软件的“WiiWare”。另外，上面提到的“check Mii out”也是“为使用户享受更充实的游戏内容而形成的创意”。

据悉，已经有数款预定发售的Wii游戏确定对应网络对战模式，包括任天堂自家的《马里奥激情足球》（Mario Strikers Charged）》和EA的《Madden NFL 08》《FIFA Soccer 08》等。此外，很多玩家关注的



←手持“Wii Wheel”在演讲台上进行介绍的雷吉。本次发表会的内容以美版商品为主，这位美国公司代表的“戏分”颇重。

↓和往年E3展会上的演讲比起来，今年岩田聪讲话中的“气势”平和了许多，有美国媒体评价他的致辞有些“例行公事”。



《马里奥赛车Wii（Mario Kart Wii）》也预定将于2008年第一季度发售。这款游戏对应Wii的另一款最新操作周边“Wii Wheel”，这是一个方向盘形的手柄支架，同样要将Wii手柄装在上面使用，玩家可以利用这款周边体验到和实际握着方向盘一样的赛车感觉。目前，任天堂正在考虑是否推出将《马里奥赛车Wii》和“Wii Wheel”以套装形式发售的版本。

「打破新老玩家之间的界限」

在雷吉之后登上发表会演讲台的是任天堂董事长兼社长岩田聪。岩田再一次阐述了任天堂准备通过NDS和Wii改变游戏在人们心目中位置的理念，并以自己在休息日参照《语音！DS料理指南》来尝试做饭的经验为例，表达了让游戏走进生活，使游戏成为融入生活的娱乐形式，以拓展前所未有的用户群体的愿望。

针对近期一些核心玩家们做出的“任天堂已经失去了过去那种随游戏的热情”的揶揄，岩田聪认为，这个问题应该扩大到“如何消除核心玩家和刚刚接触游戏的新玩家之间的心理隔阂”层面上进行考虑，而这正是任天堂的下一个挑战。“任天堂的游戏软件任何时候都没有面向游戏初玩者或者面向核心玩家之类的分别。我们为了发现电子游戏的崭新形式而不断进行着挑战。我们并不希望游戏永远持续，而是希望永远有新玩家能够加入到游戏领域之中。”

随后，会场中展示了符合“打破新老玩家间界限”主题的Wii和NDS作品群，包括任天堂的《Picross DS》，EA的《My Sims》以及UBISOFT的《My Word Coach》。美版《超级马里奥银河（Super Mario Galaxy）》的发售日也于此时公布，这款游戏将于11月12日上市。

「以健康为题的新游戏形式」

在发表会的最后，任天堂专务董事宫本茂手中拿着一台平板状的游戏器材走上了演讲台。2006年9月，宫本曾经在日本东京举办的任天堂Wii发表会“Wii Preview”上宣布，任天堂正在就“管理个人健康与锻炼身体”的主题进行新产品研发。而在本次发表会上，宫本发表的就是这个开发方向的其中一项成果——“Wii Fit”，这也是任天堂在本次发表会上放出的最重要消息。宫本手中的平板状周边叫做“Wii平衡板（Wii Balance Board）”，是“Wii Fit”对应的专用操纵器。游戏时，玩家要根据游戏的提示在板上进行平衡站立、身体屈伸或用双手撑在板上做俯卧撑，以达到调整身体平衡和锻炼肌肉力量的效果。根据软件中的方向提示有节奏地在板上踩踏，还能够进行瑜伽训练，或者享受各种有趣的小游戏。

“我们在思考Wii的理念时，想象到了将Wii放在客厅的中央，吸引家人们共同参与游戏，并在其中诞生崭新交流体验的情景。”宫本茂在对“Wii Fit”进行的介绍中称，任天堂希望让电子游戏成为家庭交流的重要工具，并成为管理家庭成员健康的有益帮手。“Wii Fit”软件中收录了有氧运动、伸展体操、瑜伽以及平衡游戏等40种以上的内容，用户还可以通过站到“Wii平衡板”上来测量自己的体重及身体的重心，并以此作为改善自己健康状况的依据。此外，“Wii平衡板”还能成为其它体感动作游戏的输入设备。这款设备是无线式的，可以放在房间里的任何地方，使用起来非常方便。玩家可以每天对自己的健康数据进行一次测量，并对个人资料进行积累。软件还可以自动将家庭各成员的个人资料以图表的方式显示出来，具体反映出每个人体重的变迁，以便于家族成员相互关照健康状况。由于有些人不愿公开自己的体重，软件在制作图表时显示的是BMI（Body Mass Index，体重指数）这样一个指数型数值。雷吉重新登台，利用“Wii Fit”测量了自己的BMI，显示数值是27.51。正常的BMI值是22左右，测量值显示雷吉“体重超标”。

在对“Wii Fit”中搭载的小游戏进行了演示后，雷吉对“Wii Fit”进行了本次发表会中最后的阐述。雷吉称，“Wii Fit”是一个转换点，“还没有感到满足”的任天堂希望把它当成牵引与领导游戏市场，进一步扩大用户群的契机。“一天只有24小时，我们进行娱乐的时间是非常有限的。目前，世界上已经有了播客（Podcast）和YouTube等极具魅力的互动创意，我们想体验到比这些更前进一步的东西。我们相信游戏能够提供更先进的互动体验。到那时，我们应该就能感到满足了。”

任天堂流之游戏扩大论

PICKUP！

也许是玩家们已经习惯了岩田聪的大鸣大放，对于今年E3任天堂发表会的波澜不惊，很多人都感到有点不适应。虽然又有不少新周边和新软件问世，但一路看来，却大多有种"似曾相识"的感觉。本届发表会的主打"Wii Fit"也是个全新的理念，但看在眼里，却没了前两年看任天堂发表会的那种新鲜感。摆出好整以暇架势的任天堂，是否不会为我们带来更多的感动了？

「战事已毕，安享太平？」

从开幕的一刻起，本届E3的任天堂发表会就投射出一种"平静"的讯号。美国公司总裁雷吉久久占据着演讲台，甚至一度令人怀疑岩田聪已经不会再出现在会场之上。虽然岩田最后还是进行了概念性的演说，却没有透露出任何令人感到振奋的信息。致辞的平淡程度，几乎令人怀念起雷吉流利的英语来。

游戏市场规模扩大几分，玩家年龄层次上升几何，这些数据在每次展会上都会被反复提起。对于任天堂来说，这是"游戏创新"理念所关注的核心对象，同时也是近两年来市场成就的主要证明。而论证的最终焦点，总是要落到任天堂产品的市场占有率上来。这个发表模式，人们早在2005年任天堂本社的秋季商品发表会上就已经见识过了。只不过，那时的NDS还没有取得明显的市场优势，Wii也还在"革命"的开发代号中艰难地进行着市场摸索。于是，在数据说明与方针论述之后，人们看到了"排山倒海"一般的软件发售表，看到了任天堂破釜沉舟的雄壮气概。也正因此，在经历了2005年年末"Touch！Generations"和"Wi-Fi"的全面爆发后，人们才能在2006春季发表会上大声宣布"NDS将在年内达成1000万台销售目标"的岩田聪脸上感觉出任天堂的王者风范。

从那时到现在，业界的局面已经发生了很大的转变。任天堂从"追逐"的立场转到了"被追逐"的立场，当年连自己都需要鼓起勇气说明的经营方针也已经转化成了巨大的利益。同时，我们也开始在任天堂的每一次发表中听到同样的论述。"不作出边缘玩家和核心玩家的区分，追求能让任何人都享



受到游戏乐趣的作品。"这番话听起来虽然体面，但似乎也在告诉人们"目前的做法令人满意，所以不打算作出调整。我们的想法已经得到了市场的检验，即便重提也在情理之中"。"创新"已经定型为一种模式，坚持这种模式就是维持市场局面的最好方法，这是人们从这段方针说明中听出的弦外之音。

可是，"创新"一旦变成了模式，其中还有多大的活力可言？



「创新与传统的狭缝间」

NDS的潜力始动于《脑锻炼》，爆发于《动物之森》，其中的"新"处，曾令无数已对游戏业界感到厌倦的人生出醍醐灌顶之感。然而，商业的一个准则就是，只要出现新的利益增长点，立刻就会演变成一种潮流。在NDS的新作发售表上，7月份发售的游戏软件共有57款，其中以检测、训练和实用工具为主题的ETC类软件就有29款，占到了总数的一半。这个数字非常典型地体现了NDS当前的市场状况。在任天堂"拓展新用户群"的大旗下，不管是名厂还是代工，统统加入到对"新用户群体"的狂轰滥炸上来。不过，毕竟不是所有游戏厂商都能"天赋灵犀"，像"Touch！Generations"系列一样达成连续百万销量的奇迹。当原本的空白地带变成了竞争激烈的市场之后，即使是那些加入玩家群体不久的新用户们，也被迫开始在令人眼花缭乱的软件商品中进行起抉择来。"创意"是没有垄断能力的。新创意从"一枝独秀"走向残酷的同质竞争，其时间短得令人难以置信，这就是电子娱乐领域的冷峻现实。

任天堂的市场优势来自对未知领域的发掘，想维持拓展的速度，维持自己的领先地位，就必须不断提出更新的创意。如果从这个意义上讲，任天堂不断重复自己的"创新"原则也算是一种必然。同时，任天堂也确实还在进行着求新的思考，也正因为如此，我们才能在这次E3的发表会上看到"健康"的新主题，以及它的载体"Wii Fit"。不过，很多评论者还是在发表会之后表达了内心深处的一丝不安。因为，任天堂的创新主题似乎离"游戏"的大前提越来越远了。

在新层面上探讨电子娱乐的可能性是个非常好的出发点，但并不能因此而忽视"距离传统电子游戏有多远"这个问题。它并不仅仅表现在玩家的感情上，而和软件操作性有着直接的关系。第三方软件商参入的规模直接影响着游戏硬件的市场持久力，而第三方软件商参与的最直接方式就是具有品牌影响力的游戏名作。可是，如果硬件或者主力周边的功能超出了软件商的常识范围，软件开发时势必要遇到很多困难，传统品牌的移植也经常因为表现方面的难题而不得不采取保留态度。事实上，第三方软件商直到现在都还没有完全消化Wii的基本操作系统。在这次发表会上，任天堂特地将"第三方厂商的软件销售额比例已经上升到任天堂主机全软件销售额的50%"作为市场运作的一项成绩公布，但这反而进一步说明了"自家主机靠自家软件支撑"的现实。在这样的局面下，任天堂这次又将和传统游戏操作相去甚远的"Wii Fit"作为主题提出，不难想象那些渴望在Wii上玩到各种经典游戏大作的玩家此时的心情。



↑宫本茂带着"Wii Fit"亮相。他戏称"因为总被拉去参加这东西的测试，最近瘦了很多"。

现在的游戏业界中，应该已经没有人怀疑任天堂"创新"策略中蕴含的商业能量。可是，在当前顺利的经营状况下，一心寻找新市场突破口的任天堂究竟还能将多少精力放在传统第三方游戏的巩固与扶植上，这种担心目前依然留在任天堂主机用户的心中。

「留给未来的伏笔」

不过，任天堂终究还是任天堂，虽然发表会气氛平淡，但人们并没有看出"松懈"的征兆。在商业竞争的关键细节上，任天堂依旧保持着应有的锋芒。从两款重量级软件《马里奥赛车Wii》（预定于今年11月12日发售）和《任天堂全明星大乱斗X》（预定于今年12月3日发售）公布的发售日期上，我们已经可以窥到任天堂席卷今年年末软件市场的野心。

雷吉在本次发表会上提出了"任天堂等于未来"的理念，其中表达了任天堂准备将年轻玩家，也就是"将来的主要顾客"进一步纳入视野的意愿。无论是在游戏的形式上还是在游戏的对象上，任天堂的"游戏扩大论"都在继续。虽然我们在本届E3上没有看到更多的信息，但悬念终究多于失望。任天堂准备如何续写业界神话，可能还要等到新的市场变数出现时才能见分晓了。





←冠以“编年史”之名的本作收录了历代《生化危机》作品中的著名场景，从首作开始就为玩家们所熟悉的公馆依然会成为本作的舞台。

↓秘密设施等原作品中的特殊场景也会在本作中出现，玩家们将在这里逐渐走近Umbrella公司覆灭的真相。

←为了配合本作的游戏形式，场景中的光源等效果重新进行了调整，以增强游戏中的表现力。

对原有场景进行再调整 营造出新的恐怖气氛

←《生化危机3》之后的场景也会在本作中出现，内容的丰富和情节的充实可见一斑。场景间的衔接方法令人关注。

バイオハザード® アンブレラ・クロニクルズ

《生化危机Umbrella编年史》发表以来，一直受到Wii玩家们的密切关注。在本届E3上，厂商又公布了一些本作的最新画面。这款在操作形式上发生了很大变化的《生化危机》，将以什么面貌出现在我们面前？

→《生化》场景中少不了狭长的通道和幽暗的小屋，在本作中也已经确认了这些场景。在本作的游戏形式下，制作者将如何运用这些场景是件令人很感兴趣的事。

在熟悉的故事背景中 演绎出前所未有的动作表现

Wii	本刊译名：生化危机Umbrella编年史				CERO
	CAPCOM	价格未定	发售日未定		
射击游戏	DVD-ROM	日版	1-2人	记忆卡容量未定	

生化危机背后潜藏的历史，

由于机种和游戏类型都发生了变化，本作的表现手法也与以往不同。从已经公布的资料中可以看到用枪械轰碎木门的场景，硝烟和飞溅的木屑体现出了第一人称视点射击游戏的经典临场感。建筑物之间的构图也给人一种非常新鲜的感觉。

在战斗之中破解 历代作品中的谜团

←历代作品中的主要角色都会在本作之中出现。

↓游戏分为若干章节，每个章节中操作的主角都不一样。

以不一样的操作方式 体验逼真的临场感

↑远处街道以及不同楼层上的丧尸都会注视玩家所在的方向，这种特殊的紧张感是第三人称视点作品中所没有的。

虽然本作标题看起来像合集，但剧情实际上是全新创作的。本作的主要内容是《生化危机0》《生化危机》《生化危机3》这几部作品“剧情背后发生的故事”，以及发生在《生化危机3》和《生化危机4》之间的“Umbrella公司覆灭的过程”。可以说，本作的剧情是对历代《生化危机》作品的一种总结。

将潜藏于事件之后 最神秘的真实彻底揭开

在新机种上演绎 不一样的生化危机

当《生化危机Umbrella编年史》在2006年E3上刚刚放出时，很多媒体都把它说成一款合集性质的游戏，并称这款游戏将沿用《生化危机4》的操作系统。之后，随着情报陆续放出，玩家们开始逐渐了解这款游戏的真实情况。在今年E3展放出最新的资料后，大家虽然还没能了解游戏的细节，但已经看到了本作的概貌。从游戏类型上看，本作有些类似以前的《武装生存者（Gun Survivor）》系列，但操作方式似乎更接近传统的主视点射击。厂商目前还没有公开操作方面的细节，但看来应该是一款节奏比较快的游戏，而不是第三人称《生化》那种小心翼翼探索的步调。从内容上看，本作故事中涵盖的线索很多，采用相对简明的游戏形式有利于剧情的交代，从而更加详细地表现剧情主线的内容。一边体验爽快的枪械射击感觉，一边阅读历代《生化》背后隐藏的故事，其中蕴含的游戏魅力是可以想象的。对于拥有Wii主机，又比较喜欢《生化》系列的玩家来说，《生化危机Umbrella编年史》是一款值得期待的游戏作品。

←两人一起击溃成群结队的丧尸，这种游戏中的合作也是Wii的招牌风格。

←两个玩家的操作标识一目了然。

↑本作可以两人同时进行游戏，合力对袭来的敌人展开攻击。

←油桶等能够辅助攻击的要素依然健在，可以根据情况灵活运用。

运用灵活多变的身法 化解掉来自敌人的威胁

←除射击之外，游戏中还设计了很多特殊的操作，玩家需要根据屏幕上的提示按下相应的按键，但体感操作方面的细节目前还没有公布。

按射击形式重新进行设计 完成生化独有风格的新游戏

今年早些时候厂商已经正式公布，本作将是一款主视点的射击游戏。从目前公布的资料看，本作并不像以往的枪版《生化》那样可以自由控制角色，而是类似固定卷轴的主视点射击，主角是自动进行移动的，玩家要控制的只是屏幕上的准星。游戏中的攻击动作多种多样，除射击与格斗外，在宣传影像中还出现了类似手雷的新攻击方式。



将以全新的形式展现世间。

本作对应任天堂公司在本届E3上刚刚公布的操作周边"Wii Zapper"。玩家可以将Wii的双节棍手柄组合到这款枪形周边上，然后像使用光线枪一样进行操作。当然，直接使用原来的Wii手柄也可以玩这款游戏。

↑Wii手柄的独特设计非常适合表现第一人称射击游戏。

←配合新型周边之后，本作的体感色彩将会更加明显。

用充满创意的周边 享受新型的光枪游戏

系列中熟悉的敌人 再次集结出场

←丧尸犬几乎每一作都会出场，但这种大魄力的攻击画面还是只能在枪版中见识到。

↓系列中经典的BOSS形象也会再次出现。

既然是《生化》新作，当然不会少了系列中的"老朋友"——丧尸。本作中敌人的攻击模式也根据游戏类型的需要做出了调整，丧尸向主角发动进攻时的画面充满了冲击力，各个章节的BOSS们也将拥有更精彩的攻击动作。

Wii 军队战争2

Kuju Entertainment | 第三视角射击 | Battalion Wars 2

●DVD-ROM ●美版 ●2007年10月29日 ●49.99美元 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

欢迎你回到深受欢迎的战术动作游戏——《军队战争2》。表面上没有动静的军事帝国实际上正在暗中行动，同时也在研究一种毁灭性的超级武器。当皮尔斯司令官和温莎指挥官在珊瑚环岛发动了一场突然袭击后，整个世界再次陷入了战争的阴影之中。游戏继承了前作的网络连线模式，包括了突袭战（直接和敌人战斗）、冲突战（战术运用）、以及协作战（和朋友一起游戏）。

游戏的关卡设计很容易让人感觉到相同的GC版本，但是实际上是，Wii里面的世界要比GC中的场景大。在刚刚开始游戏时，也许会感觉使用手柄控制角色跳跃时很不稳定，但是在经过一段时间后，玩家会渐渐掌握这种摇晃的方式。



军队战争再次驾临 新次世代主机

↑也许制作团队就是带着这种卡通的想法来开发游戏的吧。



↑东方风味的建筑，可是为什么会生长着热带的树木呢?

Wii 深海

Arika | 角色冒险 | Endless Ocean

●DVD-ROM ●美版 ●2007年10月29日 ●价格未定 ●人数未知 ●记忆卡容量未定

使用Wii的专有体感游戏手柄，来到安静宽阔的碧海，完成各种各样精彩的跳水动作。然后，你还可以通过连接Wi-Fi服务器，邀请你的朋友和你一起共享美好的大海时光。

任天堂在上周三正式透露了关于《深海》的消息。首先游戏的美版名字由《Forever Blue》改为《Endless Ocean》，而且游戏发售的日期也已经再次得到确认，就是今年的9月29日。那么也就是说，在那一天所有的游戏零售店都会变得非常拥挤。在游戏的同时，还可以利用系统功能进行照相。至于Wii手柄的控制方法和体感设定，手头还没有更具体和详细的资料。但是可以肯定的是，游戏将会支持双人玩家通过网络连线进行协作。

→这幅画面让人记起一部法国电影，《碧海蓝天》中的一幕。



碧海蓝天了无垠 清凉解暑的美丽深海



↑无法想象当鲸鱼从游戏里面出现时的情景。



←远处穿过水面透下的光线和水下的珊瑚礁呼应。

Wii 马里奥与索尼克北京奥运会

SEGA | 体育竞技 | Mario and Sonic Together at Last

●DVD-ROM ●美版 ●2007年11月20日 ●价格未定 ●人数未知 ●记忆卡容量未定

据游戏发行人员说，游戏将不会作为以往类型的“迷你运动游戏”大集合，而是一款真正的、包含了奥林匹克精神的体育游戏。至于游戏的控制，也没有各种复杂数据和动作的设定。总之是一款从少儿到老奶奶都会轻松操作、喜欢的作品。

世嘉在公布游戏之初时，就已经确定本作将在今年的圣诞节12月25日那一天发售日版。关于游戏的制作部分，我们已经知道是由世嘉公司制作，策划和指导由游戏制作人宫本茂先生负责。

←神情一本正经的库巴正在参加奥运会。



↓比赛中的马里奥和索尼克，应该索尼克的速度要快。



马里奥对战索尼克 终于在奥运会上实现





Wii 银河战士 3 堕落

Retro Studios,Inc. | 第一人称射击 | Metroid Prime 3 Corruption

●DVD-ROM ●美版 ●2007年8月27日 ●49.99美元 ●1人 ●记忆卡容量未定

《银河战士3堕落》和所有目前公布的游戏一样，在你非常熟悉系列的操作前提下，你不得不慢慢地适应一下Wii的控制方式。

游戏从银河同盟基地遭到宇宙海盗袭击开始。此时的萨姆斯受命去激活能源，打开发电机以开启防御系统。可是她不知道，就在最后一扇门前，有一个恐怖的人正在等着她。此次的战斗是由黑暗萨姆斯引起，她和她的宇宙海盗兄弟疯狂地向其他星球展开破坏行动。这些行星在遭到摧毁的同时，还受到了一种可恶种子的影响，慢慢地陷入堕落之中。

玩家控制萨姆斯安全地降落到星球上，搜索武器和资料。还要消灭那些使行星堕落的种子。但是，只是拯救星球和消灭种子还远远不够，萨姆斯还需要和同为人形的黑暗萨姆斯作战。



浩瀚银河里的英雄 萨姆斯再出现

↑萨姆斯，搭乘最新次世代归来。黑暗萨姆斯也会同时出现，两位战士将会展开战斗。



←本作在保留了系列的传统同时，利用体感系统将会达到新的高度。

Wii 梦精灵：梦境遨游

SEGA Studio USA	动作	NiGHTS:Journey of Dreams

●DVD-ROM ●美版 ●2007年11月13日 ●49.99美元 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

本作为曾在世嘉土星上发售的同名游戏续作，利用Wii也许会得到更加流畅的游戏体验。在游戏里玩家将会控制美梦精灵，在各个不同的梦境世界里冒险。使用游戏手柄，可以控制角色做出各种动作，包括滑翔、螺旋上升、旋转，以及高空跳跃。玩家控制的角色名为NIGHTS，通过在迷幻梦世界里面的飞行了解梦一样的故事。玩家还需要控制美梦精灵对抗来自隔壁黑暗世界的NIGHTMARENS，使用各种如同杂技般的技巧打败敌人，为了自由而战。



←这里会是哪个人的美妙梦境呢？

↓游戏里面的梦世界是一个非常开放的世界。



世嘉土星经典游戏
经典美梦精灵重现





Wii 宝岛Z

Capcom	解迷冒险	Zack & Wiki Quest for Barbaros' Treasure

●DVD-ROM ●美版 ●2007年秋 ●39.95美元 ●1人 ●记忆卡容量未定

游戏中玩家将会控制一个名叫扎克的可爱小海盗，在从有始以来最伟大的海盗同志巴巴罗萨那里得到一本记录了传奇宝藏的书后，独自一人来到了宝藏岛，开始寻找那被埋藏多年的财宝。在游戏解谜的时候，玩家只需要控制手柄点选想要检查的东西，游戏中的扎克就会迅速地拿起来观看。这种感觉如同是玩家正在亲手打开检查一样。同样，当玩家选定将要使用的物品时，只需要模拟游戏画面中的动作方式遥控手柄，那么这个谜题机关就会自动地开启。游戏中的谜题都不是非常困难，前提是需要玩家得到所有揭开谜题的机关。如果你在游戏中遇到了困难，可以和你的朋友一同商量解决。而且，每个谜题的解决过程中都不会出现提示，而是把每个解决谜题的机关都摆放了出来。



亲自动手揭开谜题
见习海盗探宝



↑小孩子就是小孩子，一只瓶子里的青花蛇就能把扎克吓成这样子。

←利用Wii手柄完成各种动作。即使是非常复杂的迷题，能够亲手操作也会简单不少。

Wii 马里奥赛车 Wii

Nintendo	竞速赛车	Mario Kart Wii

●DVD-ROM ●美版 ●2008年春 ●价格未定 ●人数未定 ●记忆卡容量未定

7月11号的早上任天堂在E3新闻发布会上放出了一个对于所有马里奥赛车玩家来说，算得上是一颗头号炸弹的消息：一个新的马里奥赛车游戏将会登陆Wii。经过了美国任天堂董事长兼COO的里格做的游戏介绍，终于开始为《马里奥赛车Wii》揭开了第一层面纱——释放了游戏第一个预告片。

游戏画面比起GC上的《马里奥赛车：双重冲击！！》来说，无论是从细节还是整体，完全超越了大家之前的印象。影像里面同样展示了可使用角色，包括了路易、碧奇公主、乌龟、耀奇，还有婴儿马里奥。

这个宣传画面并没有告诉我们很多关于游戏操作方面的东西，而且所有的影像都是通过快速剪切完成。



↓如此熟悉的画面，让人不能不热血沸腾。

↓神气的瓦里奥大爷再次登场，从他得意的表情来看是又赢了。





永远的马里奥赛车
永远向前的卡丁车

Wii 幽灵小队

SEGA-AM2	射击	Ghost Squad

●DVD-ROM ●美版 ●2007年11月6日 ●49.99美元 ●1-4人 ●记忆卡容量未定

据美国世嘉公司最近透露的消息，他们正在制作一款由街机移植到任天堂家用主机Wii的光枪射击游戏，除了在画面上需要作出调整外，重要的是如何使游戏更适合Wii手柄的操作方式。这款光枪游戏就是《幽灵小队》，玩家将会在由士兵精英组成的特种部队里面扮演一名普通队员，并和伙伴们一起行动，消灭妨碍世界和平的恐怖分子。在游戏中，玩家将会放弃光线枪，而只需要Wii的手柄来操纵瞄准射击。本作允许玩家在三个区域进行游戏，而且包括了可以网络连线对战的关卡。玩家在反复挑战中，会发现有的敌人从各个无法预料的地方出现。游戏里面的武器种类也分很多，包括了面对众多敌人时使用的自动冲锋枪、带有透墙效果的左轮手枪、远距离消灭敌人用的狙击步枪等。



←游戏中的基本装备就是这种XM-2119自动冲锋枪。根据玩家选择的前进线路不同，消灭敌人的数量和需要解救人质数量也会不同。

著名光枪作品
利用体感手柄游戏

→玩家在重复游戏时会发现每个地方都有不同的打法。至于哪个地方用什么打发，如何消灭敌人才能够得到最高分，这都需要玩家自己去体会。



街机游戏热血沸腾
原汁原味体会射击

Wii 阿尔戈斯战士

TECMO | ACT | RYGAR.The Battle of Argus

●DVD-ROM ●美版 ●2007年冬 ●价格未定 ●1人 ●记忆卡容量未定

曾经的TECMO的经典ACT游戏，预定2007年发售，主人公将使用伸缩自如的巨大的链子锤作为武器，本作以2002年在PS2上发售的第4作为基础，并增添了许多的新要素，其中还有对应Wii的战斗模式——随着Wii操纵器的转动速度可以发出不同的强力攻击，既有攻击大量密集敌人的发散型技能，也有将武器投掷使接触的敌人爆炸的华丽技能。主角赤裸着上身，一副中世纪角斗士的打扮，右手持盾形的链子锤，左臂则被铠甲包裹着，苍白色的头发给人以桀骜不驯的感觉。相信本系列的FAN一定相当期待。



↑下半身被盔甲紧紧包裹，满头银发，一副桀骜不驯的样子。

←↑使用Wii的遥控器可以使出丰富多彩的招数，盾牌用来防御强大敌人的攻击。

Wii 任天堂全明星大乱斗X

Nintendo | FTG | Smash BrosX.

●DVD-ROM ●美版 ●2007年12月3日 ●59.99美元 ●1-4人 ●记忆卡容量未定

本作是《任天堂全明星大乱斗》系列的最新作，所谓的明星，就是被大家所熟知的人气游戏中的主角。这次登场的人物有《赛尔达传说》中一袭绿色装束、手持剑与盾牌的林克，《口袋妖怪》中的当家花旦、拥有着十万伏特惊人打击技能的皮卡丘，《超级玛丽》中的马里奥，《星之卡比》中的卡比，除了这些种子级超级角色以外，还加入了NDS人气游戏《任天狗》中的小狗，以及《合金装备》中的snake。《任天堂大乱斗》系列的游戏总监樱井政博曾经对此次的作品推崇不已，本游戏从2005年开始制作以来，一度在去年的E3展上展出，结果到底会怎样呢？大家拭目以待。



→《超级玛丽》中的马里奥，《口袋妖怪》中的皮卡丘，还有其它著名游戏中众多的明星角色，不知道玩家更喜欢哪个角色呢？



→Wii的机能，将各个角色的魅力发挥到极致，这个，貌似在科技馆中见到过吧。

↓看皮卡丘这个姿势，貌似就要发射十万伏特的电击了，不知道对手是谁，不过，那家伙遭殃了。



Wii 古惑狼 泰坦

Radical Entertainment | ACT | Crash of the Titans

●DVD-ROM ●美版 ●2007年10月2日 ●49.9美元 ●1人 ●记忆卡容量未定

最初的古惑狼是作为PS的一个非官方吉祥物出现的，但是随着以它为主角的游戏越来越多，俨然已经成为一个真正的游戏主角出现在大家面前。本次在Wii上企划的《古惑狼》最新作，结合了新旧游戏方式，并且十分强调Wii的独特操作。不仅是游戏风格，各方面都进行了重大的改革，以往的作品往往着重表现娱乐性，而这次作品则突出体现古惑狼的拳脚等方面的格斗风格，虽然重点进行了转移，但是在战斗的间隙，依然会有不少奔跑和跳跃通过的机关，将以往的传统要素予以保留下来，玩家在应对这些传统要素的时候，一定要保持一定的节奏。本作支持Wii的宽屏显示和480P，以及双人合作模式，可以和朋友一起进行游戏，使本作增色不少。



←这就是迷倒了万千PS玩家的、大名鼎鼎的古惑狼了，不过看这个奔跑的姿势，好像少了一些英雄气概，呵呵。



→一派春意盎然的景象，阳光普照着大地，水是蓝的，天上飘着白云，铁索吊桥上空无一人，略显寂寞的古惑狼，它的心中又在想着什么呢？

Wii Wii 健康

Nintendo | SPG | Wii Fit

●DVD-ROM ●美版 ●发售日未定 ●价格未定 ●人数未定 ●记忆卡容量未定

由任天堂的游戏设计大神级人物宫本茂领衔的锻炼身体的游戏——《健康》，本游戏就是跟着游戏画面上的健身教练进行动作，达到强身健体的目的，本游戏附有专门的脚垫周边外设，利用它，就可以和画面上的人物一起锻炼了。其中的锻炼项目有40多种，主要有俯卧撑、顶足球、跳舞、平衡游戏、瑜伽等等。传统游戏带给大家的印象，是窝在邋遢的房间，衣不遮体、精神萎靡等等，本游戏的推出，也许对许多专业玩家来说，是一个利好的消息。而且，它既可以作为健身房里的辅助工具，也可以成为女性苗条瘦身的秘密武器，在游戏类型多元化的今天，真是无奇不有，无所不能啊。



↑这估计就是传说中的瑜伽了吧，跟着MM作运动喽。

↑全家都可以用它来健身，看老爸多开心。



Wii 水精杜伊的大冒险

KONAMI	动作冒险	Dewy' s Adventure

●DVD-ROM ●美版 ●2007年9月4日 ●价格未定 ●1-4人 ●记忆卡容量未定

KONAMI制作的最新作，主人公是由水构成的，受热、受冷的话，身体都会发生不同的变化，比如加热后，就会变成水蒸气，利用雷电攻击敌人；还可以用手柄使劲摇动，从而制造出强风或者地震的效果来打击敌人，操纵游戏时，需要倾斜手柄，来使游戏中的游戏环境倾斜，从而使角色发生移动，游戏支持16：9的画面规格，但是是否对应逐行扫描还不能确定，游戏中充斥着大量的隐藏谜题和隐藏道具，游戏有多人模式，并且可以自己制作编辑关卡，在游戏中体验DIY的魅力。游戏的舞台是一个美丽的、童话般的世界，在这里，长老之树维护着世界的繁荣，恶魔突然出现令世界陷入黑暗，长老之树在精灵的帮助下，将黑暗驱逐。另外，本作的开发由名制作人担当。

展示水精的魅力 它名叫杜伊



→看这琳琅满目的机关，是不是有一点儿犯愁了？不过相信这些对灵活的水精灵来说一定不是个问题，不断挑战自己的极限吧。

尽情地享受吧 这多彩的世界



←漂亮的画面，颜色鲜艳的花草树木，其中还有彩虹和云朵，真是美丽绝伦啊。

Wii 灵魂能力传奇

BANDAI NAMCO GAMES	ACT	Soulcalibur Legends

●DVD-ROM ●美版 ●2007年11月6日 ●价格未定 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

由BANDAI NAMCO GAMES制作的动作游戏，《灵魂能力传奇》是以销售超过940万部的3D格斗游戏《灵魂能力》为基础制作的，这次采用了以前的系列从未采用过的第三人称的动作类型，本作中的操作系统将对应Wii做出变化，用遥控器劈斩，画面上的人物就会做出相应的动作，本作的舞台是介于《刀魂》和《灵魂能力》之间的时空，玩家将操纵以往系列中的角色进行游戏。不同于以往的格斗类型，在这次的游戏中将可以采用双人合作的模式，合作进行战斗，单人游戏时玩家可以选择两名角色，在游戏时进行切换，另外，游戏中还将加入神秘的原创角色，新角色会有什么样的招数和必杀技呢？值得期待。



↑用剑击地，放出冲击波，使周围的敌人一个个倒地。

刀剑格斗的新境界



↑女性角色也不可轻视哦，看这些敌人，吓得歪头斜脑的样子。

Wii 疾速飚车

Left Field Productions,Inc.	SPG	Nitro bike

●DVD-ROM ●美版 ●2007年圣诞 ●价格未定 ●人数未定 ●记忆卡容量未定

本游戏由Left Field负责开发制作，游戏的操纵方法和Excite Truck非常接近，并不是真实赛道式的赛车游戏，游戏的背景相当阴森恐怖，甚至有大型客机的残骸，赛道既有泥土地的越野赛、也有柏油路面的公路赛，既然并非正统的赛车游戏，在游戏当中就会出现一些相当劲爆的场面，比如烈焰横飞、人车飞向天空等等，比赛共有10人参加，率先跑完3圈的选手获胜。不止游戏的环境氛围阴森恐怖，参赛的摩托车上居然会有骷髅标志，让人不寒而栗。

←前方的爆炸，加上摩托车尾的骷髅，不寒而栗。

↓摩托车也可以享受飞翔在空中的感觉。



野蛮的越野摩托赛 真正的男人的较量



Wii 龙刃・怒火

D3 Publisher	ACT	Dragon Blade Wrath of fire

●DVD-ROM ●美版 ●2007年秋 ●价格未定 ●人数未定 ●记忆卡容量未定

根据理查德（Richard）同名奇幻小说改编的游戏《龙刃》，预计将于今秋上市，由知名厂商D3 Publisher美国分公司制作，是一款第三人称的动作游戏，总共包括6大世界的20多个关卡，游戏制作得十分大气磅礴，显现出大游戏制作公司的风采，在游戏中的战斗是模仿龙的各种形态进行的，配合对应Wii手柄，可以使用各种不同的攻击，并且配有武器的升级系统，本作并不是由PS2移植的，而是为Wii专门设计的，可以运用龙的各种力量，包括龙的武器、翅膀、火焰、尾巴等等，游戏中关于龙的设计十分精彩，被火焰包围的火龙、巨蟒一样的角龙等等，即使作为观众来看，也是一种享受，欣赏这视角上的刺激是本作的一个亮点。相信，对美版游戏青睐的玩家，一定会关注这款游戏。

借助龙的强大力量 震撼的感觉环绕左右

↓面对巨龙吐出的火焰，只好先暂时采取守势吧。



↑浑身被火焰包裹的火焰巨龙，环绕着山脊飞翔。这个究竟是使出的招数，还是主角要对付的敌人呢？

→使用对应Wii的操纵器，模仿着龙的姿势，放出龙那样有着强大威力的招数，什么妖魔鬼怪都不是对手，将它们一一击倒，充分享受游戏带来的快感吧。



中国电玩榜 最期待TOP15

改革后的第一届E3，反响却并不尽如人意，三大硬件厂商也都并没有在E3上公布真正的爆炸性新闻，7月份这个时间段也选得并不够好：离索尼的PS祭以及9月份的东京游戏展太近，厂商往往会把更多的消息留在后面发布，希望这不会是最后一届E3。

2007年第17期（统计时间2007年7月7日—2007年7月20日）本期截至统计日期共收到有效选票796张

1位 PS3 角色扮演 最终幻想13

SQUARE · ENIX 发售日未定 价格未定

作为目前PS3上期待度最高的超大作，相信许多玩家都期待着能够在这次的E3展上看到它的新影像，然而SE社在今年的E3上似乎在刻意保持沉默，厂商并没有公布关于本作的任何新情报，也没有发布哪怕一秒钟的视频。按理说，E3是推出重磅炸弹的最好时机，或许SE的沉默背后隐含了我们尚未知道的深意？

前回1位，本次计票409。

2位 X360 动作冒险 横行霸道4

ROCKSTARS 2007.10.16 59.99美元

根据宣传影片的内容可知，游戏的画面有着大幅的进化，包括景物、人物与车辆的描写以及光影与日夜的变化都更为生动写实；游戏的舞台则是回归以纽约为蓝本所虚构、系列作原点的自由市，许多知名景点都将一一重现。本作的PS3和XBOX360两个版本都将于今年10月16日同时发售，360版的内容将更为丰富。

前回3位，本次计票396。

3位 PS3 动作谍报 合金装备 索利德4 · 爱国者之铳

KONAMI 2007年预定 价格未定

小岛秀夫在本届E3上正式表示，这次的《合金装备4》将会是系列的完结篇，也是小岛负责的最后一作。SNAKE的传奇故事将在本作中得到完结。在MGS4中，所有系列登场角色相关的剧情以及遗留下来的诸多谜团都将得到彻底的解答。另外，关于游戏内容的更多消息以及实际试玩版都将在今年的东京游戏展上推出。

前回6位，本次计票387。

4位 X360 第一人称射击 光环3

微软 2007.9.25 59.99美元

作为万众瞩目的大作，《光环3》在这次的E3上仅仅放出了一段不长的视频，这实在是让人感到不够过瘾。从开发人员的访谈来看，本作在追加新武器和新道具方面不会单纯追求数量，而是希望能为这些新增的装备设计出更多有意思的不同用法。他们表示，如果只是单纯地增加新装备数量，就有可能导致最后许多装备实用性上的下降。

前回4位，本次计票374。

5位 PS3 动作冒险 生化危机5

CAPCOM 发售日未定 价格未定

本作的男主角真实身份一直是喜欢生化的朋友非常关注的问题，之前比较认同的可能是1代的主角克里斯，不过前不久美国演员Steve Van Wormer的网站里公布了BH5的演员配音表，而排在男一号位置的名字显示的是生化0代的男主角Billy Coen（比利·科恩），但无论我们如何猜测，CAPCOM官方一直没有对此事进行确认。

前回7位，本次计票369。

6位 X360 动作冒险 恶魔猎人4

CAPCOM 发售日未定 价格未定

但丁在《恶魔猎人4》中将是可操作角色，但并不是说必须打穿游戏才能使用他。随着故事的展开，但丁将在游戏中可以直接使用。

前回5位 本次计票 358

7位 PS2 动作过关 战国无双2 · 猛将传

KOEI 2007.8.23 4280日元

柴田胜家的武器由矛改为了两把巨型的战斧，应该是属于力量型的角色；而前田利家终于脱离了"大众脸"的命运，使用双枪来战斗。

前回8位 本次计票 346

8位 X360 飞行模拟 皇牌空战6 · 解放的战火

NBGI 2007年10月 价格未定

本作的限定版除了游戏本体外，还将附带一款Hori公司生产的X360专用飞行模拟摇杆"王牌之刃"和一个《皇牌空战6》主题X360面板。

前回9位 本次计票 341

9位 PSP 动作冒险 战神 · 奥林匹斯之链

SQUARE · ENIX 2008年内 价格未定

索尼官方保证，PSP版将是构成整个系列中的一个章节，就如同PS2版的地位一样，开发者并不会因为本作只是一款掌机游戏而简化内容。

前回10位 本次计票 322

10位 Wii 射击游戏 生化危机：Umbrella编年史

CAPCOM 2007年预定 价格未定

游戏将利用Wii遥控器的红外线指示来进行如同传统光线枪射击游戏的玩法，使用枪枝来消灭僵尸与各种异形生物，并可破坏场景中出现的各种物件。

前回11位 本次计票 307

11位 PS2 动作过关 战国BASARA2 英雄外传

CAPCOM 2007年冬预定 价格未定

CAPCOM在制作游戏的同时也没有忘记周边产品的开发，以《战国BASARA2》为题材的漫画"真田幸村篇"由灰原药执笔正在《电击魔王》杂志上连载。

前回13位 本次计票 295

12位 NDS 动作角色扮演 勇者斗恶龙9 · 星空的守望者

SQUARE · ENIX 2007年内 价格未定

由于传统DQ玩家们的反对，本作原定改为即时战斗的计划不得不放弃，战斗方面再次回归传统的回合制，这就意味着游戏在剧情方面必须大幅强化。

前回12位 本次计票 273

13位 PS3 动作冒险 怪物猎人3

CAPCOM 发售日未定 价格未定

游戏在画面效果的表现上将充分利用到PS3强大的机能，给玩家们带来一个前所未有的真实的怪物猎人的世界，自由度方面也会有大幅进化。

新上榜 本次计票 256

14位 NDS 战略模拟 最终幻想战略版A2 封穴的魔法书

SQUARE · ENIX 2007年内预定 价格未定

男主人公鲁索是一名顽皮的男孩，十分活泼的他经常在学校惹老师生气，但由于他极富正义感，因此大家都愿意和他交朋友，怕鬼是他的弱点。

前回15位 本次计票 230

15位 PSP 动作冒险 恶魔城X年代记

KONAMI 2007年秋预定 价格未定

从这次E3上公布的本作视频上来看，尽管背景方面采用的是3D制作，但是实际操作和游戏手感方面仍然和传统的2D动作游戏一模一样。

前回14位 本次计票 224

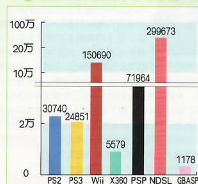
本期上榜的游戏是PS3上的《怪物猎人3》，虽然CAPCOM也只是宣布了本作在PS3上的开发计划，并没有透露其他关于游戏的具体消息，不过对于喜欢"怪物猎人"系列的朋友们来说仍然还是非常值得期待的一款作品。相信联机任务仍然将会是该作的重点，这就要考验索尼PSN网络的运行和维护情况了。

中国电玩榜 最流行 TOP15

这期上榜的游戏是PS2上的《超级机器人大战OG》，自从前年的第三次ALPHA以来，眼镜厂商已经有两年没在家用机上出机战了，再加上本作发售日期的一延再延，可真把众多的机战FANS们等得那叫一个痛苦。好在这次的OGS没有辜负大家的希望，内容超丰富不说，素质也是没得说，绝对是喜欢机战的朋友不能错过的好游戏，这次上榜并且取得三甲的好成绩也就没有出人意料。有着大量劳拉迷们支持的“10周年纪念版”再次荣登榜首。

排名	游戏	计票
1	盗墓者10周年纪念版 ■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2007.6.5 ■29.99美元	计票:407
2	大蛇无双 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元	计票:394
3	超级机器人大战OG ■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.6.28 ■7329日元	计票:385
4	战神2 ■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元	计票:374
5	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:352
6	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:341
7	实况世界足球·胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:339
8	超级机器人大战W ■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元	计票:328
9	龙如2 ■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元	计票:306
10	怪物猎人PORTABLE2 ■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2006.2.22 ■4980日元	计票:291
11	逆转裁判4 ■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007.4.12 ■5040日元	计票:278
12	最终幻想战略版·狮子战争 ■PSP ■SQUARE · ENIX ■战略模拟 ■2006.5.10 ■5040日元	计票:264
13	宿命传说 ■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:251
14	口袋妖怪·钻石/珍珠 ■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	计票:230
15	最终幻想6A ■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元	计票:216

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】与上期比起来，这期基本各大主机在日本市场的销量都有不同程度的上升，唯一一台销量下降明显的就是XBOX360了。看来《肖邦之梦·信赖铃音》发售后虽然在一段时间内带动了360在日本的销量，但持续效果并不长，这种间歇性的作品刺激对360在日本销量上的促进只能是杯水车薪。PS3方面，最近的周销量终于再次恢复到1万台以上的水平了。本期统计时间（2007.6.25-2007.7.8）

美国家用机游戏月间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2007.7.8-2007.7.14

排名	机种	游戏	厂商/发售日	类型/价格
1位	Wii	Wii Sports	厂商：任天堂 发售日：2006.11.19	类型：体育竞技 价格：29.99美元
2位	NDS	口袋妖怪·钻石/珍珠	厂商：任天堂 发售日：2007.4.22	类型：角色扮演 价格：34.99美元
3位	PS2	变形金刚	厂商：ACTIVISION 发售日：2007.6.26	类型：动作游戏 价格：39.99美元
4位	Wii	Wii Play	厂商：任天堂 发售日：2007.2.12	类型：其他 价格：39.99美元
5位	NDS	任天狗	厂商：任天堂 发售日：2006.10.16	类型：养成游戏 价格：29.99美元
6位	X360	黑暗	厂商：2K GAMES 发售日：2007.6.25	类型：动作游戏 价格：59.99美元
7位	PS3	忍者外传Σ	厂商：TECMO 发售日：2007.7.3	类型：动作冒险 价格：59.99美元
8位	X360	变形金刚	厂商：ACTIVISION 发售日：2007.6.26	类型：动作游戏 价格：59.99美元
9位	X360	吉他英雄2	厂商：REDOCTANE 发售日：2007.4.3	类型：音乐游戏 价格：63.99美元
10位	X360	霸王	厂商：CODEMASTERS 发售日：2007.6.26	类型：动作冒险 价格：59.99美元

【榜评】为了能够将更新更及时的美国游戏销量情况汇报给大家，美国家用机游戏以前每一个月统计一次的数据如今改为采用最新一周的数据，和英国周间游戏排行榜相同。已经发售大半年的《Wii Sports》这次仍然以单周7.6万份的销量夺得榜首，其在美国的总销量已经达到了371.7万份，再加上本作在日本的销量，绝对目前为止是Wii上销量最好的一款游戏。根据“变形金刚”改编的游戏质量一般，但各版本销量都还不错。



↑PS3上的《忍者外传Σ》，发售后两周在美国的销量为6万份左右。

日本家用机软件四周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.6.25-2007.7.8

排名	游戏	销量
1位	PS2 超级机器人大战OG ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.6.28 ■7329日元	销量 392296
2位	NDS 赛尔达传说·幻影沙漏 ■任天堂 ■动作冒险 ■2007.6.23 ■4800日元	销量 213638
3位	NDS 脑力实践锻炼DS ■任天堂 ■益智游戏 ■2007.5.31 ■3800日元	销量 92361
4位	NDS 富有街DS ■SUQARE · ENIX ■桌面游戏 ■2007.6.21 ■5040日元	销量 90707
5位	Wii Wii Sports ■任天堂 ■体育竞技 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 70792
6位	PSP 拉切特与克拉克5 激突！大银河的小军团 ■SCE ■动作冒险 ■2007.6.28 ■4980日元	销量 51694
7位	Wii Wii的初体验 ■任天堂 ■其他 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 47500
8位	Wii 大金刚 火箭赛车 ■任天堂 ■赛车游戏 ■2006.6.28 ■5800日元	销量 45588
9位	NDS 开花吧！小机器人 ■任天堂 ■动作游戏 ■2007.7.5 ■4800日元	销量 45356
10位	NDS 更锻炼大脑的脑锻炼DS ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.12.29 ■2800日元	销量 44202

【榜评】本期日本游戏销量冠军被PS2上的《超级机器人大战OG》以双周超过39万份的销量夺得，值得一提的是本作首周销量为34.5万份，但其第二周的销量就剧减至4万多份，下降幅度还是很明显的，看来本作的最终销量要想超过前年第三次α81万份的成绩还是很有难度的，尽管素质很高，但OG系列毕竟不如SRW“正传”更吸引人。NDS版“赛尔达”仍旧保持强劲的销售势头。

【美国硬件周间销量统计】



主机	周间销量	总销量
NDS	97404	13204775
Wii	76394	3717046
PSP	50890	8678650
PS2	43406	44353568
PS3	41005	1624358
XBOX360	35084	6537592
GBA	14451	40680595
NGC	1864	12695387
XBOX	11	15933039

【榜评】美国市场方面也是以任氏的主机销量占有比较明显的优势，索尼系的主机销量虽然稍逊，但差距没有日本市场那么大。本期统计时间（2007.7.8-2007.7.14）

点评人 雪飞





T.O.W

テイルズ オブ ザ ワールド

レディアントマイソロジー

PS2	本刊译名：传说迷传说 Vol.2				CERO A
	BANDAI NAMCO	6090日元	2007年6月28日		
益智	DVD-ROM	日版	1人	109KB	

让狂热传说迷感动异常！一般玩家则是不知所云！



虽然传说系列的战斗系统独树一帜，并且被很多玩家喜爱，但在本作中却毫无体现。刚拿到本作进行短时间游戏时，甚至会对本作非常失望，因为本作给人的感觉就是利用传说人物的号召力，将各种普通小游戏结合到一起，是一款完全没有诚意的作品。其中最让人难以忍受的就是战斗系统，在本作中的战斗只是一个相对简单的小游戏，玩家只需要在观察一段时间后，适时地按下确认键发动攻击即可，完全没有传说系列的风格，仿佛是厂商觉得传说系列的作品没有战斗实在是说不过去，因此强行加入了这些所谓的战斗。游戏画面素质非常一般，五篇小故事中没有精美的CG，也没有吸引玩家的动画，几乎就是一款简单的文字游戏。虽然在游戏中有不少小游戏点缀，但是却不能赚取什么金钱，买不起商店中的高价道具。因此在进行游戏初期，经常会产生强烈地放弃想法，不过耐着性子在长时间进行游戏后，发觉本作其实还是有不少亮点的。

本作小游戏中的梭哈、百家乐等没有什么特殊，不过对手都是传说系列中的人气主人公，喜欢这些赌博类小游戏的玩家可以尝试一下。本作中的小游戏都非常轻松简单，不追求成为高手或者是赚取大量资金，玩家只需要几分钟便可掌握这些小游戏，但要成为达人则要拿出几十上百小时的游戏时间。传说麻将则绝对是本作的创新，游戏的规则非常简单，玩家手里的九张牌凑合成三组同种花色即可和牌。和牌算番与传说系列三代的人物融合一体，熟悉传说作品的玩家可以利用自己的经验和出各种牌，不熟悉传说这三代作品的玩家也一样能通过和牌算番，了解这三代主人公间的人物关系。在传说麻将中登场的各位主人公都有自己的特殊技能，有的是可以预知后面可以抓到的牌，有的是可以提升和牌后获得的点数，有的可以用手中废牌从已出牌中换取自己需要的牌，甚至还有用自己的牌与对手整副交换的恶劣特技。虽然有了这些特技使各位主人公能力并不平衡，在进行麻将游戏时强弱明显，但是却可以为玩家带来欢乐，在八十一张传说麻将中寻求到成功的快乐。传说益智也是很有意思的小游戏，完成一次游戏玩家并不需要很长时间，但是却要在短时间内仔细思考正确判断，将人物牌码放到最容易被消除的位置。传说射手则是让三代主人公拯救可爱的缪，三名主人公的能力不同，在射击游戏中还会出现传说系列的特色召唤兽，利用它们的能力可以相对轻松地完成任务。与这三个小游戏相比较，梭哈等赌博游戏则对玩家没什么吸引力，如果厂商能把这些游戏都换成自己制作的独特游戏，恐怕游戏收到的效果要比现在好得多，更何况赌博类游戏本身就是百害而无一利。



人物称号一直是传说系列的招牌，在系列作品中得到并装备称号可以提升人物能力，对战斗会有很大帮助，因此玩家在游戏中对称号的收集尤为重视。本作则继续将称号的收集发扬光大，虽然收集到的称号不能装备，但是收集方法却与小游戏、剧情故事紧密相连，想要完美收集，玩家不但要多次进行剧情对话，还要成为各个小游戏的达人。

传说系列作品中著名的道具在本作中随着游戏系统的变化而改变了功效，并且价格昂贵。这些道具在小游戏中都有各自的作用，可以让玩家能相对轻松地战胜对手。玩家想要成为小游戏的达人，就要不断挑战各种小游戏赚取金钱，提升人物能力。钱越赚越多，道具装备越来越好，小游戏难度也越来越大。在重复不断挑战、强化自我不知不觉间，玩家已经成为小游戏的高手。

游戏的画面虽然一般，但却保持传统，继续采用豪华的声优阵容，从听觉方面吸引着玩家的注意，而传说的狂热FANS们则更是倍感亲切。五篇小故事突出了人物特点，让玩家可以对自己喜爱的人物有了新的认识。

总体来说，本款作品是一上手便可以知道是低成本制作的作品，是为传说FANS量身定作的作品，熟悉传说系列的玩家可能会不在意在本作的缺点，而是沉浸在感动和回忆中，还会从五篇剧情中解开以前的谜团。而对传说系列并不熟悉的玩家则完全感受不到厂商的诚意和游戏的乐趣，只会觉得无聊与无趣。因此这款作品只适合喜爱传说系列的玩家，肯买这款作品的玩家也会觉得物有所值。个人认为传说系列的人气人物号召力不能与马里奥等名人相提并论，利用他们的人气制作的小游戏不会让传说系列步步高升，反而会招致一些老玩家的指责，新玩家也会对厂商失去信心。传说系列已经成名多年，旗下知名人物众多，再加上游戏的人物设计和豪华的声优阵容，完全可以重新制作出一款战略角色扮演的新传说游戏，哪怕是制作成卡片游戏，得到的效果也应该比本作强。

C



【点评人/龙马】在当今这个年代里，众多的原“大作”游戏都开始了量产化……在这其中，传说系列可以说是数一数二的了……传说系列除了本篇的量产计划外，又追加了新类型的传说迷传说（系列），而本作正是该系列的第二作。此系列的风格近似于马里奥聚会之类的游戏，属于以本篇系列中的人气角色为卖点的休闲型游戏。但是，且先不说传说系列中的人物远没有那么高的人气，就连游戏中的这些小游戏都没有一个有新意的，而且系统方面做得也不是很严谨。总的来说本作是属于“纯饭”向的骗钱游戏，如果不是对此系列特别有“爱”的话，还是放弃本作吧。

C



【点评人/ 小沛】关于系列作品，其推出无非就是两种原因，其一是很受欢迎，于是推出正统续作；其二是为了借助系列的名气多捞一笔。这次的《传说迷传说》显然属于后一种。对于传说迷来说，历代的角色齐集一堂，那是非常令人感动的事。而且本作的5篇故事叙述了以往系列中的一些剧情联系，算是解释了部分谜团，在系列玩家看来应该是非常有趣的事情。不过至于游戏本身的素质，我实在不敢恭维，就是一个小游戏的合集，连战斗也被归为游戏的一种，并且游戏的方式也不是传统的模式，显得格外简单。还有画面等细节方面，可以看出本作的确是缺少制作诚意。

C



【点评人/唯夜】这么说吧，恐怕一些传说FANS都不会想去玩的游戏，如果他们推崇的是RPG式的传说的话。这个游戏的主打牌就是系列人物和全程语音，大家凑在一起，热热闹闹地开个小游戏大合集的Party。当然了，其中有些小游戏还是挺有意思的，整体并不糟，但也就仅此而已，需要对传说有爱的人将自己的感情转化为动力才可以获得投入感。对于另外的人并没有太大的必要特地去买一个mini-game合集，毕竟现在我们已经不缺休闲娱乐。感觉传说系列正篇近来有点儿哑火，完全没有当初N连发的气势，难道是看到SE也开始搞量产攻势，而自忖实力不及的原因吗。

C

将五篇剧情故事完成后，会出现豪华赌场，在这里存盘进行百家乐游戏可以迅速成为富豪。

点评人 龙马







现在，洛克人系列依然是众多硬派动作游戏玩家的至爱。迄今为止，洛克人系列已经登陆了从FC时代开始以来的众多主机平台。此次的《洛克人ZX降临》也是为了庆祝洛克人诞生20周年而制作的。

NDS	本刊译名：洛克人ZX降临			
	CAPCOM	3900日圆	2007年7月12日	CERO A
动作	卡带	日版	1人	64MB

能够让人热血沸腾的硬派动作！也能让人郁闷无比的硬派动作？

尽管有人说近年来的《洛克人》的几个系列都开始向初学者玩家靠拢，但是真正的硬派动作高手仍然可以选择专家或者噩梦等难度继续挑战。但是对于小生我来说，《洛克人ZX降临》是我玩过的很郁闷的一个游戏。尽管我是用初学者难度，而且在游戏时使用了种种为硬派动作高手所不耻的招式才通的关，但是我仍然认为这种动作游戏非常地不适合我来玩。

喜欢洛克人的玩家会对每个专家级的首领进行数十次的较量，也许有的会超过一百次，然后会从里面得到战胜首领的各个窍门或者破绽，并以此为乐趣。至于噩梦级难度全程无伤害通关的殿堂级硬派动作高手，小生是非常地佩服。虽然我不玩这种硬派动作游戏，但是看看别人高超的技巧也是一种乐趣。

本作《洛克人ZX降临》自宣布开发时，就已经有大量的洛克人玩家热烈期盼。在7月12日发售那一天，相信很多玩家就已经入手了。有的玩家会在刚发售的那一天，也许只用了不到一个晚上的时间就可以通关。但是大部分的玩家也会在6到10个小时的时间内结束游戏。为了提高耐玩度，游戏仍然增加了收集晶片系统，包括杂兵晶片和特殊晶片等，至于首领晶片就不必说了。而且游戏中的主角可以在14个可变身角色中选择，这对于喜欢挑战的玩家，包括对于喜欢在游戏其他方面研究的玩家来说，都是个非常有意思的系统。另外，游戏的角色分为男女双主人公设定，这样喜欢洛克人的玩家就又多了一份额外的乐趣。

从序关一开始我就不断地按开始键，过滤对话和动画情节，因为也看不懂。从未知实验室里一跑出来我就看到了第一个首领。首领出现的时候我还吃了一惊，觉得怎么这么快就首领战了。不过幸好选择的是初学者难度，小生站在平台上几下就击倒首领了。然后正式开始第一关，因为没看对话，也不知道向哪里走。但是常识告诉我应该向右，于是我就来到了运送列车。这里又是一大段情节，之后小生有了变形A洛克人的能力，而且学会了锁定攻击技能。之后，一直向右，来到了大狗面前。由于难度太低，大狗的能力也就下降到只是发射火箭和偶然才使用飞腿的水平，于是这样我在费了一个人，重新满血的情况下打倒了他。前面没有了路，于是我原路返回，一直回到基地。在基地和所有的人都讲了一次话，然后开始了第二关。第二关本来还算简单，但是频繁的跳跃让我腻味。这时我还不知道可以变身大狗能力的技能，因此无论如何我也没有办法继续前进。后来，偶然看到触摸屏上的几个人物头像后，于是试着按了一下。OK，原来可以变身为消灭的首领。于是小生我变身大狗，用大狗的火箭炸开了脚底下的冰块，继续前进。很快，中首领出现。利用A洛克人简单地锁定攻击也顺利地解决掉了。然后好不容易来到一个前面是障碍物，上方是冰块的房间。在这里小生又浪费了大量时间解决谜题。一直到打开游戏界面菜单，看看使用人物的能力才知道了大狗向上冲击的招式。OK，好不容易解开摧毁5个机关的谜题，终于见到了首领。继续开始第三关的绿塔，小生在消灭了机械蜘蛛后，是在最下一层出去的。从这里向上爬的时候，因为有障碍藤的原因，无论如何也爬不上去了。于是取档重新消灭首领，再次从第一层门上面出去。然后又因为种种原因好不容易找到继续前进的路线。第三关没有什么好说的，这种难度的首领火洛克人小生还比较容易对付。之后一直到第十关之前都很顺利，原因就出在小生的第九关一结束。忽然发现没有地方可以去了。因为从来也不看对话，三个贤人说的什么也都不知道，结果这里差不多卡了一个小时。就在第N次重新打开DS后，来到了猎人基地的后篮球场，偶然发现地面上的机关似乎和蜜蜂的肚皮有关系，于是小生才可以来到了第十关。其实在这里又有一个地方卡了半天，就是在变形潜艇后游进去的第一个机关，需要使用冰洛克人的蓄力攻击冰龙来开启，但是小生的冰龙总是打不到，于是以为不是这个办法，开始试用所有另外14个人的各个超杀。最后，当小生发现使用冰龙偶然开启了开关后，可想而知，差点气得吐血。OK，终于没有发现找不到的前进方向了。就这么，到了最后一关。其实我觉得最后一关没有什么厉害的，就是会磨人，特别是第三形态的半血阶段的速度保护罩，实在是没脾气了。在连续接关两次的情况下，终于把阿路巴多磨死了。相信他也已经烦了。



最后，向喜欢洛克人的朋友推荐此款游戏，特别是专家或者噩梦级难度，值得大家研究。另外也向没有玩过洛克人系列的朋友推荐，也许你们会发现一些独特的乐趣。至于乐趣是什么，我也不知道怎么说。

B



【点评人/荇菜】其实说那么多也没有用，关键还是要看喜不喜欢。喜欢的玩家即使挑战十几次也不会感觉无聊，要是对游戏本身不喜欢的玩家，那么连看也不会看的。在这个值得庆祝的20周年推出了纪念作品，我个人认为没有丧失掉洛克人的灵魂。考虑到洛克人这20年的历程，从FC时代就开始伴随我的挑战，一直到在PS2上的X系列还有此次的《洛克人ZX降临》，游戏本身增加了收集，可选择角色，武器收集，精灵系统等等，这些都使洛克人可以顺应当下的潮流。游戏本身的选择关卡和首领，消耗能量的设定，还有最最经典的最终战之前所有首领再统统打倒一遍。

B



【点评人/雪飞】本作的游戏系统和模式都经过了大幅强化，除了游戏整体的难度继续面向不擅长动作游戏的玩家外，专家级的游戏也很适合喜欢挑战的高手达人。个人认为能够使洛克人系列在第20年出现一部全程语音的作品，这也值得鼓掌。听着角色念出独白、对方角色嚣张的语气还有必杀出现时的热血大喊，这些都能使我们想起没有这些配音的系列前作。不敢想象如果在20或者10年前就玩到这款游戏的话，应该是多么地激动。总共15个角色，如果熟练运用，在首领战时一定会容易不少。推荐给曾经和我一起在洛克人世界奋斗过的朋友，我相信你已经玩过了。

A



【点评人/风林】给人的感觉就是一款非常注重细节表现部分、完成度相当高的作品。系列已经出现了这么多年，那么不是改变系统就会是强化系统了。本作也可以说得上是洛克人之前系列的大集合。系列可以从FC持续到DS，除了说游戏本身拥有顽强的生命力外，其实自身还是有独特的魅力。作为以难度著称的动作硬派游戏，系列从开始就拒不接受低难度的设定，而是贯彻核心玩家的困难水平。游戏的难度不会向以往那么高，但是专家级的水平依然可以让乐衷此道的玩家找到乐趣。不管怎么说，对于喜欢洛克人的玩家来说都是值得一玩的。

A

推荐给所有喜欢洛克人游戏和硬派动作游戏的玩家，游戏的难度值得所有的高手挑战。

点评人 雪飞







本作是TECMO旗下著名模拟育成游戏怪物农场系列的最新作品，也是该系列诞生十周年的纪念作。虽然是初次登陆DS主机，但却充分利用了主机的触摸机能。

NDS	本刊译名：怪物农场DS				CERO A
	TECMO	4800日元	2007年7月12日		
SLG	卡带	日版	1-4人	512MB	

时光飞逝怪物农场十年风雨！推陈出新游戏玩法日新月异！

本款作品虽然是已经在业界滚打了十年，但是这一系列却一直没能异军崛起，而是一直停留在不红不黑的状态，知道这个系列的玩家不少，但真正肯掏银子购买的玩家却不算多。尽管如此，成名十年的系列在玩家中也拥有一定的影响力和号召力，本作又是初次登陆DS主机，游戏整体素质自然不差。在游戏市场上养成类的游戏五花八门，几乎每个主机上都有几款知名的养成游戏，但游戏的主角大多是美女俊男，而本系列却标新立异，将游戏中经常出现的怪物作为主角，让玩家在游戏的世界中做一下现实生活中不可能做到的事，并且还能好好地过一把养宠的瘾。

虽然同样有育成要素在内，但本作却并非是单纯的养成游戏，战斗则是养成之外的第二重点。与一般的游戏不同的是，本作是将养成与战斗相结合，战斗只是玩家用来检验自己精心养育怪物的实力的手段，玩家也不再背负着拯救世界保卫地球的重任。



一进入游戏玩家就要利用触摸笔在魔法方阵中涂鸦，根据玩家的涂绘结果，玩家可以得到不同的怪物，不过现在的玩家只能得到比较弱小的怪物，就算是涂绘对应的是强悍怪物，也会因为玩家的育成级别不够而只能过过眼瘾。因为涂绘的结果对应不同的怪物，因此必须多多尝试才能得到一只真正让自己满意的怪物。由于DS主机的触摸机能在游戏中最为广泛利用，因此很多厂商和玩家都经常忽略了硬件的麦克风机能，而TECMO却没有忘掉它，玩家一样可以选择对麦克风发声制造出自己的小怪物。在游戏的战斗中玩家也要十字键结合触摸笔进行操作，在平时的移动选择中玩家则既可以使用触摸笔也可以选择传统的操作方式。由此可见，本款作品是为DS主机量身定做的作品，将主机的机能发挥到了极致。

玩家在游戏中可以选择的怪物种类繁多，通过育成可以让它们学会各种不同的招式，对待每类怪物玩家都要采用不同的育成方式，针对它们的特点和强项下达正确的命令，让它们能在训练中逐渐成长。如果小怪物没能成功完成训练，玩家还可以选择是责备它或者是不管它，让玩家能切身地感受到自己就是它们的监护人。通过长时间的游戏，玩家会对自己的怪物产生强烈感情，把它们当做是现实生活中的好伙伴。

虽然游戏画面一直就不是DS主机的强项，但本作中的怪物全部是3D造型，根据玩家下达的指令，它们还会做出可爱的动作。比如说训练失败玩家责备小怪物时，小怪物会做出可怜状满脸泪水；而玩家夸奖它们或者是给它们食物时，它们则会高兴得手舞足蹈；最有意思的则是当小怪物疲劳度较高玩家批准它们休息时，它们会一头栽倒在草垫上，仿佛自己真的是筋疲力尽。小怪物可爱的动作会让玩家倍感亲切，甚至能吸引很多女性玩家。

游戏中的怪物不但有寿命限制，还可以进行合成。陪伴玩家多时的小怪物快到生命尽头时，玩家并不用伤心着急，而是可以让它们在工房中冬眠，也可以将两只怪物合体，诞生出继承父母能力的新怪物。合成后的新怪物由于继承父母能力，自然是比较强悍，但也意味着玩家必须与自己养育多时感情深厚的怪物告别，是保留正当年的怪物伙伴还是要更为强悍的怪物，也是玩家必须考虑的问题。为了得到更为强悍的怪物，玩家在怪物父母辈的训练时，就要为子女类的发展而认真思考。除了怪物图鉴的收集外，道具的收集也是本作收集重点之一，玩家可以利用自己苦练多日的小怪物进行探索，得到珍稀的道具，并揭开世界中隐藏的未解之谜。

因为本作的重点就是养成，因此怪物的养成要占去玩家的大部分时间，可惜的是养成的方法相对单调，虽然对应各项怪物能力进行训练都有各自的动画，但是怪物的养成并非一日之功，而是需要不断地进行怪物训练，时间一长玩家则会对单调的画面和简单的操作产生疲劳感。虽然玩家可以在向导房花钱让怪物进行特训，但却要花费两千大洋，这对在游戏初期囊中羞涩的玩家来说无疑是一笔巨款。而在游戏初期却很难赚取资金，想干点儿什么都得花钱，却干什么都挣不到钱，初期附带的五千元根本支撑不了多久，玩家在游戏中再次被贫穷困绕折磨。而怪物的战斗虽然对应DS主机机能，但是在进行战斗时，玩家并不能轻松上手，而是百战不胜，费尽力气也常常只能跟对手打成平局。更让人比较难以接受的是，小怪物在初次战斗失利玩家苦练多日，将小怪物的很多数值大幅提高后，在以后的战斗中并没有什么体现，魔鬼训练后的小怪物仍然是能力平平。以掌握的战斗系统则会让玩家心情不快，甚至会因为贫穷、疲劳和郁闷而过早地放弃本作。

本作是一款很有诚意的一款优秀作品，玩家也能从中得到快乐和享受，但却会因为一些瑕疵让玩家很难迅速上手和长时间进行游戏，如果在玩家的耐心和一些细节方面厂商都能再多加考虑，那么本款作品肯定可以称得上是DS主机上养成作品中的王者。

B



【点评人/龙马】怪物农场系列也是个老字号了。虽然从来就没有大红大紫过……尤其是近些年来，感觉此系列有要寿终 正寝的趋势……本作是在NDS主机上发售的第一部，虽然大体上的框架没有什么变化（也不可能有什么变化的），但在细微部位却针对NDS的机能进行了调节。比如游戏刚一开始时，选怪物就用到了麦克风和触 摸屏，给人耳目一新的感觉。还有，在游戏中也可以使用触笔进行。另外，最重要的通信模式自然也不 可能少了。不过，本作毕竟是NDS上的首部作品，还有不少有待提高的地方，但至少在本作上看到了一丝制作组的诚意。





【点评人/小沛】这种游戏在NDS上推出比在PS2上合适，玩家没必要在这上面连续奋战，而是闲暇时随便玩玩就好。这个游戏如今也是迎来了十周年的纪念，不过说实话，先前的作品还真是没什么可以拿出来在同类作品中炫耀的。无非就是《牧场物语》和《口袋妖怪》等作的借鉴产品，而它选择的又是家用机，所以在以前根本无法和这些作品相提并论。现在转战掌机之后，因为加入了语音、触摸等操作，所以乐趣大增，而且可以随时随地进行游戏，也很符合这种轻松的风格。不过本作的难度设置有一定的问题，似乎怎么训练也不能轻松获胜。





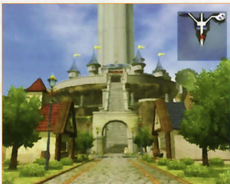
【点评人/唯夜】很可以一玩的作品，只要你中意这种类型。怪物农场系列说冷不冷，说热不热。玩它的人不够多是个事实，不过这个名字在大众间至少混了个耳熟也是不用怀疑的。这是典型的结合策略的育成系游戏，适合有耐心，对"成长"有爱的人来玩。本作的一个感性特色在于通过可爱的设计体现出了温情和人性化，比如小怪物会根据行动指令或玩家对它的态度表现出不同的表情和动作，非常生动，令人倍增投入感。不过遗憾之处在于，育成怪物的手段和过程显得有些单调和重复，并且辛苦锻炼多时后，其成长效果并不显著。



在游戏初期一定要节约资金用于怪物的训练，运气好的话在向导所的训练场训练一次，能大幅提升怪物的能力。

点评人 菩子







Wii	本刊译名：勇者斗恶龙剑神 假面女王与镜之塔			CERO A
	SQUARE・ENIX	6800日元	2007年7月12日	
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	2BLOCK

用手中利剑斩开道路上的荆棘 以勇者之心挑战冒险中的难关

《勇者斗恶龙剑神》这个名号最早并不是家用游戏机上的软件，而是一款单独发售的游戏商品。这款名为《剑神勇者斗恶龙・苏醒的传说之剑》的专用游戏设备发售于2003年9月19日，商品中包括一柄剑型控制器"洛特之剑"，一台主机"纹章机"以及一块记忆卡"冒险之书"。玩家在玩这款游戏时，要将"纹章机"设置在电视上方，然后对着电视挥动"洛特之剑"来攻击画面中出现的敌人。可以看出，这个操作方式和现在的Wii有很多相似之处。在Wii上推出续作，确实是很符合这款游戏的特征的。

开发《假面女王与镜之塔》的公司并不是SQUARE・ENIX本社，而是8ING（EIGHTING）。这是一家社址位于东京的软件开发公司，主要业务是手机软件开发和电子游戏开发代工，曾经推出过很多动漫改编的游戏，主要作品有《兽化格斗（Bloody Roar）》等。《假面女王与镜之塔》最早公布于2006年5月的E3展，原本预定和Wii主机同时发售，后又延期至"2007年春"，最后到7月12日才正式推出。DQ系列相关作品登陆任天堂的家用台式主机，还是从1996年12月6日SFC版《勇者斗恶龙Ⅲ》发售以来的第一次，中间相隔了将近11年。所以，尽管本作是一部外传性质的作品，还是受到了广大DQ爱好者的关注。

本作的操作战斗系统基本沿袭了《苏醒的传说之剑》。游戏时，玩家要像握剑柄一样握住Wii的遥控器形手柄，进入战斗后，屏幕上显示出敌人的形态，玩家只要用斩击的动作挥动手柄，就能对屏幕上的敌人发动攻击。当攻击击中敌人时，HP槽下方的剑形的能量计就会开始蓄积，蓄积到100%时就可以使用必杀剑。前面提到，本作曾经两度延期发售，这和本作控制系统上的调整有很大关系。《苏醒的传说之剑》主机的构造是传感器直接捕捉剑的动作，而Wii是由设置在电视上方的红外线发射器发射红外线，经手柄反射后再由主机进行识别的。也就是说，在Wii上完成这种挥剑动作的捕捉时，必须对手柄和感应器双方进行调整，而这项调整是相当困难的。因此，本作最终采用了一个"焦点锁定"系统，也就是通过固定住屏幕上的焦点，使斩击动作更加便于识别的系统。玩家可以自由选择是否使用此系统，但在反击和突刺等精密操作时，还是开启这个系统成功率更高一些。从实际完成情况上看，本作战斗中的操作感还是不错的，特别是使用"焦点锁定"系统后，连续挥剑斩击敌人的感觉非常爽快。不过另一方面，本作的操作只用上了Wii双节棍型手柄中的"遥控器"一边，需要兼顾移动和战斗，显得有些麻烦。而且，本作的移动设计也不是很理想，操作起来很别扭。很多玩家都觉得，与其采用现在的模式，还不如把移动操作分担到另一边手柄上更好。



除战斗之外，本作还有很多要素也继承自《苏醒的传说之剑》，例如经验值和"微小金属"的收集等。金钱的概念依然存在，使用金钱就可以在市镇上购买装备和道具。本作中的金钱可以寄存在金库里，存在金库里的钱即使GAME OVER也不会减少。另外，收集足够的金钱和特定的素材之后就能在武器店中对剑进行强化，玩家可以通过这种途径为剑赋予属性，并习得各种必杀剑。另外，玩家在游戏中打倒敌人后会即时得到经验值和金钱。

最后一个需要特别提到的地方就是本作的流程长度。本作的流程是划分了关卡的，每个关卡通过之后还会进行等级评判，并根据等级获得相应道具。这种划分方式对于消耗体力较大的体感型游戏而言是必要的，但玩家们还是对本作的流程颇有怨言——流程实在是太短了。负责撰写本作剧本的堀井雄二曾经在发表会上宣称："为了让每一个玩这款游戏的玩家都能打到最后，我们特地对游戏的难度进行了仔细调整。"不过，一款"动作角色扮演"类游戏只用10个小时就能打穿，这确实让一直将DQ系列视为"大作"的玩家感到有些失望。

平心而论，本作在内容的打造上还是很下功夫的。这款游戏是日版DQ系列历史上第一部事件和战斗实现了全语音的作品，同时，为了能在较为精炼的内容中突出剧情事件给人留下的印象，本作还使用了很多特摄片的表现手法，挑选的配音演员也多是特摄片出身，力争最大限度地提升画面表现力。另外，开发方决定缩短游戏流程也与对玩家持续游戏时间的考虑有关。事实上，也确实有玩家表示"如果游戏再长一些的话，胳膊可能会受不了"。

应该说，《假面女王与镜之塔》确实是款有趣的游戏，最糟糕的地方可能就是厂商把游戏类型标成了"RPG"。如果从最开始就把它当成动作游戏来看待，各方对本作的口碑也许还能更好一点。

B



【点评人/唯夜】我原来对这款游戏抱有很多期待，实际玩过后却感觉有点失望。才玩了三天就通关，这样的长度难以让人感受到冒险的成就感。本作虽然将动作感觉放到首位，手柄却只用上了一半，移动式的感觉也很别扭。奥义习得的方法过于简单，而且只要习得一次就能永久使用，即使把剑换掉也没问题，角色育成的灵活度很低。比起《赛尔达传说》费尽心思通关后的心情，本作给人留下的感动实在是太少了。我觉得，DQ系列还是做成原来的RPG形式比较出彩。广受关注的本作最后成了一款不太值得推荐的游戏，这确实是件令人感到遗憾的事。

C



【点评人/小沛】想在10个小时之内打穿这款游戏非常容易。如果用日版原价6800日元来计算，就是玩一个小时680日元，合人民币大约40块。对于重复可玩性低的RPG类游戏来说，这个价格实在是太高了……好在本作实质上是款动作游戏。熟悉敌人的出现时机，摸索最合适的攻击套路，然后实际挥动手里的"剑"去打倒敌人。本作的操作感比较令人满意，挥动手柄时的打击感和反应速度都不错。另外，游戏中的画面和音乐表现也可圈可点。如果带着对待动作游戏的心情来玩这款游戏，挑战一下无伤通关、全敌击破和命中率100%，乐趣还是很多的。

B



【点评人/风林】目前不少玩家都对这款游戏持否定态度，但在我看来，这款游戏的素质还是很不错的，至少应该算近期SQUARE・ENIX发行的游戏中比较优秀的一款。可能是我从一开始就觉得本作会做成这个样子，实际玩过之后，我对游戏中篇幅较短的流程和版面划分的结构并没感到太多的不协调。用遥控器手柄模仿刀剑进行攻击的操作本身就很有乐趣，连续击倒敌人时的感觉非常好。而且，对于我这种玩游戏时间比较零碎的人来说，这种划分版面的游戏玩起来也比较舒适。战斗模拟应该是Wii今后的主流套路之一，这款游戏可以成为一种有益的借鉴。

A

本作乐曲大多是由自由音乐人松前真奈美新创的，但也保留了4首杉山宏一的传统曲目。

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。

(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。

- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

暑期T恤大促销

8月1日-31日

凡单次邮购T恤2件以上，可享受超级惊爆优惠价(每张汇单邮费一律10元)

2件50元，3件或3件以上每件20元!



凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊"上手にけ焼ました"。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢？后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的"泛用人型决战兵器"字样,周围加以警报式红色斜纹,充满魄力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典"便便"和幽默台词"对不起，如果你在吃晚饭！"的组合，设计巧妙有趣!推荐！



军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个"是也！"（であります）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160～170cm)和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。

（以上图片仅供参考，产品以实物为准）



BLEACH虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那"虚"无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发！



战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓"咚"与"锵"，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！"太鼓达人"早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！



正面图案

经典推荐

¥35 编号:6297

口袋妖怪T恤B款

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~~喵~~，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。



经典推荐

¥35 编号:6309

福音战士T恤B款使徒袭来版

●"使徒、袭来"看过EVA的人都对这句话记忆深刻吧？正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的形象，背后是该话的标题，醒目无限侵蚀你的绝对领域！



经典推荐

¥35 编号:6286

马里奥主题T恤B款

●为了抢时间，我们一路加速然后一头撞上食人花，接着就呜乎哀哉"GAME OVER"…这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕，正背图案搭配幽默经典。



¥19 编号:7805

少年阴阳师勾玉颈链

●与日本神话息息相关的代表性勾玉，颜色翠绿剔透，触感冰凉令人产生无限遐想。佩戴它你也成为超越晴明的阴阳师！赶紧试试看召唤式神吧！



¥19 编号:7816

少年阴阳师羽毛项链

●小说、漫画、动画界的热作《少年阴阳师》新周边饰品，有红晶、叶子挂坠和白色羽毛配合银色链子，整体味道与众不同，COS、平时装饰必备。



¥39 编号:7838

羽翼时尚多用包

●以羽翼中的代表性形象黑白莫可娜为主题，尺寸22*22CM，使用光滑易擦的漆皮黑白光泽鲜明。肩袋长短可调，多层式设计，斜背、肩挎皆可，时尚又实用！



¥25 编号:7850

FF云狼钥匙包

●印有云狼图案，配合黑色皮革和铆扣，风格粗犷前卫。打开尺寸13*11CM。对于喜欢最终幻想或者各色风格的人而言绝对不可错过！



¥25 编号:7849

EVA钥匙包

●最酷的钥匙包！黑红相间的颜色搭配，外圈镶有闪亮的铆扣，按扣式设计便于打开，内有夹层不仅可以扣钥匙还可放置钱币。

¥19 编号:7827

名侦探柯南笔记本

●无限感动再次汇集，详细记录各种案情的线索的侦探必备道具。仿皮外壳烫金柯南LOGO，里面印有各部剧场版的资料介绍，亦可作为普通笔记本使用。



¥19 编号:7456

最终幻想 神罗戒指项链

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰，证明你对最终幻想系列的执著。



¥25 编号:7445

最终幻想眩酷腰链

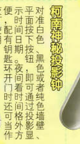
●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。



¥32 编号:7287

柯南神秘投影钟

●对准白色、黑色或者纯色墙壁平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。



¥39 编号:7254

柯南秘密侦探笔

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



¥29 编号:7782

新超级马里奥兄弟小情景5件组

全套共包括马里奥、路易、超级蘑菇、乌龟、栗子头5款，每一款角色的造型、上色都非常细致，配合相应可插拔的砖块、水管式底座，幽默有趣，将游戏中的一幕幕真实立体呈现！



¥49 编号:7760

Goomba玩偶（马里奥版）

玩过游戏的人一定都对这只Goomba记忆犹新吧？四处游荡的小敌人，尺寸高约25*17cm，工艺细致，那上扬的眉毛、尖尖的牙和凶悍的眼神，表情惟妙惟肖！头戴马里奥的红色小帽子，可爱有趣！



¥49 编号:7771

Goomba玩偶（翅膀版）

与马里奥版的工艺尺寸一样，也曾经在耀西中出现过的带翅膀的飞翔Goomba。身后的小翅膀显示出它的与众不同，用头顶的吊绳挂起来赏玩格外有趣，经典收藏！



¥35 编号:7793

名侦探柯南夏日清凉雨伞

●蓝白相间带来一片清凉的柯南三折伞，携带方便，男女皆可使用。每一页上都印有柯南的标志性图案。



¥32 编号:7726

蓝龙经典火机套装

●XBOX360游戏大作《蓝龙》打火机。深蓝色底漆配浅蓝色图案，完美再现原作风格，正面的蓝龙图案与背面蓝龙英文相得益彰。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



¥39 编号:7759

黑多罗多用挂饰4件组

●比白多罗多了一丝邪恶的黑多罗登场！全套4款表情，或笑或悲每一个都令人忍俊不禁。可以作为手机擦、挂饰使用，腕带上同样印有别致的猫猫表情图案。

郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年8月15日。

广告阅读图例

价格
（单位:元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。
■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)
■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		60GB PS3	XBOX360	Wii	NDS LITE	家用机软件
1080 上海报价	1100 皇金荣新蜂	1300 普通（1.5版） 北京鼎好	1280 普通 1420 豪华 南京阿童木	3900 北京报价	2580 山东报价	2000 北京报价	1080 武汉夏源	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂
1050 北京鼎好	1100 济南报价	1300 普通 1450 豪华 上海报价	1350 普通 济南报价	3900 广州报价	2600 皇金荣新蜂	2050 广州报价	1080 上海报价	PS3 忍龙Sigma 430 元 芜湖游戏人 ×1 ★×2
980 广州报价	1100 成都报价	1350 普通 山东报价	1320 普通 广州报价	4000 上海报价	2600 上海报价	1980 上海报价	1050 北京鼎好	NDS 赛尔达传说 320 元 上海报价
1100 天津报价	1100 深圳报价	1350 普通 1450 豪华 成都报价	1360 普通 重庆报价	4050 成都报价	2580 成都报价	2050 成都报价	1080 成都报价	PS2 大蛇无双 400 元 成都报价
1100 山东报价	1080 重庆报价	1350 普通 深圳报价	1380 普通 天津报价	4000 山东报价	2600 广州报价	2000 山东报价	1100 广州报价	PS3 忍龙Sigma 450 元 广州报价



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



SoPlay偶像新势力—团体大特辑豪华登场，携带13组港台超强偶像团体最全面资讯，配合超精美偶像图片，让无数Fans爱不释手！原版引进，铜版纸印刷，绝对超值！

偶像新势力（团队）

■定价：12.80元　7月20日出版



受到机器人迷热烈响应的《机战FAN》第二辑出击！全面收录多款机战经典游戏的内容并制作了最新作《机战OGS》的彻底攻略！

机战FAN2

■定价：19.80元　7月23日出版



将口袋妖怪系列中最具人气的迷你系列玩具全面收录的豪华典藏本，共收录千种以上。口袋迷不能错过。

口袋妖怪玩具典藏

■定价：24元　上市热卖中



如何让酷暑乖乖的远离你？如何保持一颗清凉的心？那就快快的投靠搜酷吧！夏日渡假装扮，牙买加雷鬼文化，五彩斑斓的鞋子，足够让你享受一场视觉盛宴。

SO COOL 2007年第(8)期

■定价：15元　7月28日出版



超级英雄蜘蛛侠，另类收藏五月人型，魄力战神三大强档齐发！夏亚专用扎古2.0改造做例，YAMATO VF-1J一条机重制作，超合金魂 珍宝3回顾，未知的UFO来袭，枪神，最终流放飞空艇，热度变身团长，吕蒙子明护士装邪恶来袭，天真烂漫孙策伯符。

TOYS2007年第(7)期

■定价：9.80元　上市热卖中



2007年最新版大图鉴！对应口袋最新作《珍珠钻石》全面更新所有妖怪的资料，超厚576页，加送珍珠钻石原声音乐碟，上市5天内一销而光，第二刷火爆上市。

口袋妖怪终极大图鉴（第二刷）

■定价：29.80元　上市热卖中



将高达机战题材的游戏，漫画，动画，模型及小说全部集于一身的专门志《机战FAN》诞生啦，224页超充实内容附机战独家影象光碟，让喜欢机器人的你大呼过瘾！

机战FAN（1）

■定价：19.80元　最后少量库存



最新掌机游戏攻略一网打尽！人气新作《回忆之日》本期彻底攻略，SNK旗下美女团完全追求手册。全新栏目《新作评测团》海量新作详细评测，编辑推荐不能错过！

掌机迷（14）

■定价：5.8元　7月24日出版

刊物 / 期数	价格
电子游戏软件	
2007年第1～4、7～17期	9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12)	19.80元
动感新势力	
44、46、48～54期	9.80元
48～54期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元
电子天下·掌机迷	
2007年第1、2、5～9、11～14期	5.80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8.80元
SO COOL(搜酷)	
创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～8期	15元
TOYS(酷玩意)	
2007年第1、3～7期	9.80元
机战FAN2(新)	19.80元
偶像新势力团队(新)	12.80元
口袋妖怪终极大图鉴(第二版)	29.80元
口袋妖怪玩具典藏(新)	24元
机战FAN1(最后少量库存)	19.80元

注：PSP终极奥技第4版已售完，请勿邮购。

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

闯关族的家 Vol. 211

● あなたは 奈落の花じゃない

□主持/唯夜
□插画绘制/华尧

■次回预告

无数身怀怨念的读者，你们在下一期就将得到解脱。

下一期，是我来电软三周年的日子；而再过大约三个月的时间，也是叶子主持闯家的三周年。长时间来深受大家的错爱，这个时候再不表示点儿什么实在说不过去，叶子是个穷苦女子，无以为报，只好牺牲一下色相——下次，我就在闯家里满足你们的愿望。

你想歪了吧？你一定想歪了吧？

别抱太大的期望，也不是什么大不了的东西，但应该可以让你满意，太贪心的人会被流放到冥王星去哦。

次回，Vol.212，“弱弱的我和日子”，敬请期待！

■解

省得大家来信再问，叶子这里先把本期的副标题解释一下吧，其实是很简单的句式：“你不是那奈落里的花”。出处？这个就先不告诉你了，自己去找找吧。

■黑暗系

配合鲁鲁修的第24&25话月底开播，叶子本期就华丽地cosplay一次，我很喜欢这种黑暗系的片子呢。看过原图的同学不准有意见——我知道你们想说什么，叶子没可能COS到那种程度的。真要画成那样印到杂志上，我估计自己就该收拾东西回家了——你也得回家，我回家去卖烤白薯，你就是我烤的白薯！

■晴天好心情

7月份就要过去了，我的前途简直是一片光明啊！8月里有两款我很想玩的游戏，而且都是很能kill time的那种，估计整个8月叶子就没时间再矫情地犯酸了。

等到了9月，EVA的新剧场版啊啊啊啊啊啊！但是，人在国内是没法儿及时看到的（所以我很想请假去日本旅游一圈……），若要等官方出DVD等版本，估计怎么着也要半年以后了，看来，貌似喜悦最高峰的9月，实际上却是最大的煎熬。

10月也是相当的赞，在FANS的碎碎念之下，凉宫第二季终于降临！硬是抢走了其它动画的档期，叶子个人今年最大的怨念终于得到化解，我可以安心地前往2008了。另外凉宫的相关游戏也是不出则已，一出就是集团式轰炸，PSP、PS2、Wii上齐开花，估计今年又将是一个凉宫年，团长的POWER好强。

■以下

最后呢，是木头本期的手札。没办法，他写得太短，我只好给安排在这里了（能被放到前言里是很大的优待呢），就一句话——“Kill Zone就是TM神啊！”





小沛 ……桃子

●感觉新版PSP的改变还是太少了，没有任天堂的掌机变革得那么彻底。不过因为自己的这台PSP毛病不断，还是要考虑入手一台新款。
●Wii版的《生化危机4》已经通关4遍了，“安布雷拉编年史”什么时候出啊！
●健身进入新阶段，体型改变非常明显，希望可以在天气变冷之前达到最理想的状态，因为我还想在泳池里向大家炫耀一下。
●这几个月手头紧啊！买了些没用的东西，外加吃了几顿华丽的大餐，还要看几部国外的大片……唉，连吃饭都快成问题了。
●今年制定的一些计划正在逐渐地完成当中，为了证明自己不是个没毅力的人，我天天都要骂自己一顿，以激励自己。自我约束的最高境界也不过如此，但我怕时间长了就真的讨厌自己了。
●本期不用做新闻眼，感觉很舒畅……
叶子说：你不用做新闻眼，美编姐姐觉得更舒畅呢，因为每期的新闻眼排版都排得好费劲，人家比你还辛苦呢。

“读书使我欠了一屁股的游戏债。” ——广东信宜 陈冠宏

Voice 想和叶子聊聊CAPCOM，这个公司让我又爱又恨。爱呢，是因为生化危机，我实在是很喜欢这款AVG；但恨也是因为它。老实说，我买PS2就是为了生化，可看看CAPCOM这几年，根本没真正在PS2上“真心”推出过生化。生化CV、生化4都是移植过来的，真的让我很失望。本来想买GC的，但实在是负担不起。其实生化0，以及1代的重制版我都很想玩，但这时CAPCOM偏又不移植到PS2上……现在Wii上又要推出生化Umbrella编年史了，这更让我难过。叶子，你说我该怎么看待这个问题呢？还有，Umbrella编年史会移植给PS2么？

From 浙江杭州 追踪者



不能怪CAPCOM，人家是商业公司。恨他也没有意义，你再咬牙切齿也不会把生化0和1代重制版从GC上咬过来，不如想些务实的办法，譬如说你可以考虑把PS2卖掉再攒些钱买台Wii啊，这样最终形态的生化4，以及0和1两作都可以玩到了。

别总想着PS2了，它毕竟已近黄昏，新世代的作品再逆移植回来几乎是不会发生的事情。而且，你说的那几部作品就算能移植PS2，画面等方面的品质也必然缩水，残缺的生化，就不美了。

你怎么看待和理解这个业界都无所谓，关键是自己怎么做——要么死心，要么努力攒钱去买其它主机，但总之，不能光想着抱怨，所谓难过，就是越想越难过，你何必折腾自己呢？

当然了，你现在攒够一笔钱可能确实比较困难，那叶子建议不妨静下心来，等着又何妨。真的，叶子绝不是在说风凉话，我对待游戏的心态就是如此，我曾经错过的一些游戏都是事隔很长时间再回头“补课”的，游戏玩不到死不了人的。

“夏天到了，让我也进家凉快凉快吧！” ——北京 杜京

Voice 叶子啊，让那些潜水的编辑们也写手札吧！还有叶子你一定要替我告诉木头，都是他的风式文法害的——我给我弟弟写了一份《赛尔达传说 不可思议的帽子》的攻略，他看了那前言不搭后语的攻略，用鄙视的眼神儿看了我一星期……再帮我转告猴子，其实我特喜欢他，没想到华尧能把他画到贱得可爱。

From 山东济南 葛彦昕



潜水的编辑？你是指龙哥等人么？龙哥一年四季回答问题，是个凄惨的没生活的人，咱们就别逼他编故事啦，弄不好他把手札这块也搞成了热线，然后逐步侵食我的地盘，那可就糟之糕矣。

读者来信中“抱怨”被风式文法影响了的越来越多，但反观其始作俑者——木头同学，他近期的手札倒是越来越正规，完全就是一副坑了别人转身就把自己撇清然后还偷着笑的嘴脸。我说木头啊，读者们都要求你恢复以前的风格呢，他说不行，我最近没创意了。我说风科理你什么时候也考虑恢复一下啊，不然读者一直都说是我幕后下了黑手呢。木头大悦，曰：真的是这样吗？看来我的苦肉计成功了呢。

猴子目前已完全沦为PERFECT的宠物和跑腿儿，难能可贵的是他还怡然自得、乐在其中，典型的斯德哥尔摩综合症，的确有点贱得可爱。

Voice 叶子和小编们，你们在玩游戏时，还有乐趣吗？ From 江苏南京 甄天云

乐趣当然有了，不然我们一整年每天都在跟痛苦和无聊搏斗么，那样还不如死掉算了。放心吧，虽然整天泡在游戏里，但我们并没有麻木；我上一期截稿后休息时，还跟火纹死磕了两天呢——虽然折腾两天只打了一关吧……

至于其他编辑，那更是不用说，各种类型的游戏玩得high着呢。好比北斗，机战OG这一出，本来就好几篇再加上他一向7、8周目的习惯，估计能一直玩到地老天荒海枯石烂山穷水尽去了。





Voice 为什么叶子和木头总被读者们扯到一块谈，你们发生过什么事？

From 广西梧州 梁宇琪

读者大人们只是受我说话方式的影响罢了，事情跟他们没有关系。

至于我和木头之间，也没发生过什么大事，就是三年前我被他连蒙带骗拐到电软来，至今仍然怀恨在心而已。至于当时的一些情况，我记得前几期在一个回复里大概提到过，你不妨回头看一下，就可以明白我们之间的恩怨了——为什么我三年如一日地坚持欺压他。现在他以为跑去结婚了我就不好意思再开他玩笑了，这想法何其天真！本小姐的脸皮厚度以及神经迟钝程度又岂是凡人可以想象的，我根本无所谓！

Voice 你们工作的地方是人比较多呢，还是主机比较多？基本都是人手一台XB360、PS2和PSP吗？另外，PSP2的消息确切吗？我玩TV Game也有一年多了，PS2和XB360上加起来通关的游戏也有15、6个了，但都是在外面玩的，可怜我连一台主机也没有，唉……

From 黑龙江鹤岗 姜翟



呃，你把我们想象得也太小资了……好吧，我承认，我们上班时每人脑袋上顶一台360，左耳朵上挂着PSP，右耳朵上挂DSL，脖子上吊着Wii的控制器，腰间缠着原装分量线，屁股下还要坐一台PS3。怎么样，就这么牛，编辑部是花花世界呀，欢迎大家踊跃投身到这份事业中来！

PSP2的消息只是传言，不要看到DS卖得很出色就以为PSP的日子不好过，其实它现在活得好着呢，这次E3上还公布了新版的PSP哦。

无机族的烦恼我能理解，叶子在手头窘迫、兜儿比脸干净但又想买游戏的时候也经历过这种痛苦……多来家里聊聊吧，希望能帮大家排遣一些心中的烦闷。不要急，心急就容易上火，上火就不快乐了，而不快乐可不是闯关族的风格啊。

雪飞 ……传说依旧

●最近天热得离谱，想要谢绝一切户外运动。不过事与愿违，不但要顶着火热的太阳四处奔波，还要忍受着地铁车厢中的闷热桑拿。等有钱了，我开着冷藏车出门。
●最近朋友的网上服装小店生意很不错，无论是服装还是鞋子都销售火爆，看来有必要找店主取取经，顺便让店主请我吃几顿大餐了。
●NDS太火了，好游戏不断，可让我纳闷的是，在地铁里碰到的都是手持PSP的玩家。
●在看了网上下载的三国志大战街机高手对决之后，我又拿起了DS的三国志大战，发现自己的水平实在一般，也就是能切切掌机迷的同事。
●夏天真是个好季节，很多胖子或者准胖子都在烈日中拭去脸上的汗水并自豪地说：“我瘦了！”可其实度过了人人喊瘦的夏天之后不久，就是连小麻雀也会长胖的冬天。

湖北武汉 周俊锋■最近入手iDSL，从无机族晋升为有机族。之前虽然看了电软很多年，但都是从校图书馆借阅，没机会填回函卡，算是默默支持。我见证了电软这几年的一次次改版，一次次进步，不过却是第一次回家，请各位多多关照。

●你们的学校……真好。

陕西西安 张乘化■既然让大家画头像，不如把闯家那个“VOICE”改为大家自己创作的头像吧。

上海 宋韧琼■叶子好，我最近迷上文化衫，所以对你们出的衣服又有不满了。不知道是谁设计的，拉出来让我踩——竟然没有XXL号或者更大的。要知道宅男们的身材都偏大，本人算标准的，可是XL号都觉得小，要改进啊！

●XL号……你的衣服里都能装我仨了……

贵州贵阳 王惟慷■其实人家从很早以前就开始买电软了呢，但因为学习以及邮局比较远的关系，一直都没有回过函，光是收藏的回函表都有好多……现在好了，高考完了，生活步入小康！所以在下义不容辞地开始填表。

广东郁南 王潮伟■这次一定要上来，经过多次的回函，这次一定可以的。

北京 Snake■那天没事干，居然在一天的时间里翻看了N本电软上“家”的内容，回味之余，感受到了家的成长。叶子的话语总能让我不时放声大笑，使自己处于父母的异样眼神儿之下，哈哈哈哈哈……

湖南株洲 刘峰■木头什么时候才能长出几片大叶子，好与唯夜抗衡呢？

贵州贵阳 张梦洁■我们的寝室在地下室，走廊上白天也是黑咕隆咚的，像极了寂静岭里面的公寓、大楼之类的场景。一路上，四周都静静的，到处都是门，过道上还有几只垃圾桶……我常常一边走一边幻想墙壁上的瓷砖慢慢渗出血来，继而是天花板、地面……然后进入完全的里世界。寒，天天这样人不变态才怪。

假如你的愿望可以实现的话

江苏南京 朱宁鑫■
易于操作、系统全面、画面精美，剧情要好，流程要适中。

内蒙古呼和浩特 李健伟■
新奇深刻的世界观，耐人寻味的系统，精美细致的剧情，顺心惬意的画面，优美悦耳的旋律。

湖南长沙 匡正华■
故事与世界观不要过于冗长艰辛；人设及名称，这是记下一款游戏的最好方式；操控方面及系统要有个性，有创新；游戏时间长，隐藏要素多，不要有低智商内容出现；好游戏不要频繁地出新作、续作，这样会惹人厌烦的。

辽宁辽阳 褚骁文■
人设要精细、养眼，故事世界观要宏大，战斗场面要华丽，操作手感要好。

四川绵阳 张楚剑■
难度不太大，可以反复玩、不会厌倦，并且支持多人联机。



著子

萌要素

●前些天，陪伴了著子一年半的PSP终于“寿终正寝”了。起因本来是摇杆上出了点儿小问题，但在下一时兴起，非要自己拆开整修一番……过程不须详述，总之最后得出一个结论：不是内行千万不要瞎鼓捣机器，手笨的人尤其如此。

●在下是忠实的《怪物猎人》迷，没有PSP着实难熬，只好忍痛打定了再买一台的主意。于是周日跑到某专卖店，装模做样地挑选一番后，把人生中第二台宝贝的索尼掌机小心翼翼地捧回了家。开机玩之，新机感觉颇佳，不禁自得，可等到要退回HOME模式的时候，却无论如何也退不出去。当下慌了手脚，急忙打电话向友人求助，却被告知买了欧版机，系统确认要按×键，方知全是虚惊，还被友人好生取笑一番。

●……几天后，索尼在E3上发表了PSP改良机型将于9月发售的消息。

“下次别送海报了，改送邮票吧！”

——河北秦皇岛 刘成

Voice 请问叶子具体的日语水平？仅仅为了玩游戏而学日语值不值得呢？我记得叶子以前说过没必要，但我认为这因人而异，如果你想多了解一些日本这个国家和他的文化，并且有时间和兴趣的话，还是学习一下比较好。

From 山东海阳 曲大成

（挠头）我有说过这样的话吗？叶子没印象啊，难道是我记错了，还是我当时表述得不够清楚？掌握一门外语本身就是挺好的事，谈不上什么值不值得的问题——你学了日语后不玩游戏难道就吃亏了么，日语又不是什么邪派武功。你说得对，这因人而异，从自己的兴趣和意愿出发就是了，不必勉强自己，也不必过多征求别人的意见。

叶子的日语水平？相当一般，大约相当于我英语水平的十分之一……你就别多问了，小心我恼羞成怒了咬你。由于叶子是自学起家，所以我的日语带有浓烈的个人色彩，比如说，遇到用片假名拼写英文单词的情况，我都习惯按原本的英文发音来读。现代日文里太多的外来语了（从英文转借过来的居多），并且还在不停地“引进”，语言的“刷新”速度之快连日本人自己都会头痛（用著子叔的话说：“日本人离了外来语已经没法儿说话了”）。不过我倒挺高兴，因为没学过英文的只好把一个个外来语当新词背，但要是有英语基础的话，联想一下原本的单词就OK了。

不过这样在发音方面就产生了严重的副作用——如果是一个直接学日语的人也就罢了，但不幸的是，叶子先学过英文，而且是学了好多好多年的英文，所以就像上面说的，我个人总习惯从英语的角度来看待那些外来语。这样导致的结果就是，只要一不留神，我说出来的“日语”就是懂英文的人听不明白，懂日文的也听不明白，而显然，只懂中文的就更听不明白了。



「叶子，不管你是弱智还是人格分裂，我永远拥戴你！」

——浙江舟山 孙斌

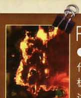


Voice 叶子,你最喜欢何种掌机、何款游戏呢?从功能性上看，我觉得PSP当之无愧，你认为呢?　From 上海 朱骏

我之前承认过，自己对掌机缺乏爱，所以面对PSP和DS已经是多年没动心了。

不过最近PS版的《格兰蒂亚》汉化成功(真心感谢各位敬业且无私付出的汉化人员)，实在是令我有了再玩一遍的念头——莫不如买台PSP吧，在上面用模拟器……你别觉得叶子这个理由可笑，我的确就是这么想的啊(你们笑吧，我这秀逗的脑子有时的确跟时代不太兼容)。再说凉宫春日的PSP游戏年内也会发售，嗯，有两个理由了，我很应该严肃认真地考虑一下了。

于是叶子就四处征询朋友的意见：去哪里买好，配件怎么搭配好，合理价格如何……等等，嗯，终于完全打探明白了，最后就剩一个很简单的问题了——我得攒钱。最近挥霍得有点夸张，各种稀奇古怪的玩意儿稀里哗啦地买了一大堆，我已经连着吃了两个礼拜的鸡蛋羹了！吃得我全身都是软的了。



PERFECT　水稻杂交技术

●说话E3开幕，可是心里却没什么兴奋的感觉，大概是已经彻底领略了所谓的次世代魅力吧。去年最期待的是PS3，但是今年PS3却成了大部分理智玩家最不看好的主机了。相对应的，FANS们却希望《杀戮地带2》能在最关键的时刻为索尼正名，不过客观地讲，我认为KZ2的实际游戏画面实在无法达到当初演示版的水平，就好像《铁拳6》的新画面与其前期宣传之间的差距一样，KZ2的最终水准能够达到演示版的80%就谢天谢地了。

●最近经常看好朋友连线玩“跑跑卡丁车”，虽说创意上有抄袭嫌疑，甚至会让不少电视游戏玩家感到不屑，但是网络联机的乐趣和便利程度却让人羡慕，想来任天堂在网络方面还要再积极一些才好。

●亚洲杯开幕，以弱克强的冷门频出，客观地讲，这对中国队是个好消息，因为我们就是弱队；如果再乐观一点的话，应该算是第二集团的上游水平吧。

“祝闯关族们能够：天天上班不晚点，熬夜不过十一点，每天吃饭要定点，必须得要多吃点。”——新疆昌吉 张晓玲

天津 郑嘉文■哈哈，终于工作了，终于挣钱了，终于可以买主机了，以后再也不用看着光盘中的内容而自己流口水了！

广东广州 无痕■杂志有很多错字！这是我对此书的第一印象。另外，之前某期还在排行榜等栏目出过大错，这可过分了啊。错别字之类的错误分明是细心点就可以避免的。

湖北恩施 师盟■一晃大学就要毕业了，忙着实习，忙着考研，玩游戏的时间越来越少了，天，我买PSP不是为了攒灰尘啊。等日子熬出头了，再血洗它！

广西桂平 赖红廷■我是生长在一个小城里的女生，身边的朋友们都不喜欢TV Game，他们要么玩网游，要么就是还停留在小时候的FC时代。所以我根本找不到人能跟我畅谈游戏的乐趣——当然我弟弟除外。

我只有在“家”里才能感觉到和众多游戏玩家在一起所带来的微微的幸福感。不过不论自己身边是否有玩家，我都一定会继续玩游戏，也一定继续支持家的。

福建龙海 周志琛■叶子姐姐，我是一个小读者，对我来说，游戏是生活很好的调味剂。不过，有时候想玩个游戏都要大费周章。我们这里谈不上什么游戏环境，人们对家用机的观念还停留在FC时代，有时候玩马里奥赛车还被人笑，晕！望着一堆玩CS的人，听着他们对光环2的嘲笑，心里那个不爽呀！我并不在乎他们不懂，只是找不到志同道合的朋友。不过看到一些登在家里的同乡的名字，便又开心起来。

新疆库尔勒 卢天宇■睡觉时，把PSP放在床头，做个游戏梦！

广东佛山 冯亚■这个家好温馨，在下绝不会离家出走——是也！

山西介休 张亮■每当我把电软捧在手里的时候都舍不得马上看，而是在下一期到来之前细细品味。不为什么，只因为我们驻地这里可以说是太枯燥了，周围的战友除了电脑网络游戏之外，对TV Game什么的一概不知，掌机更是无从谈起了。所以电软是我的精神粮食，战友们不了解TV Game也好，这也使得两年来的每期电软都完好无损。当兵的日子枯燥又漫长，只愿你给我多一点阳光。

辽宁阜新 王楚涵■赠品可否改进一下，呃……即使提价，但不要总是海报了。

广西桂林 谢晓阳■请把我的话~带去闯家~请把你的掌机留下……

内蒙古包头 赵君■想对木头说：当主编难，当你这样的主编，更难。

Voice 龙哥，我希望在PERFECT改变形象之后，你是否也改变一下，把河马改掉，拜托！再下去这个形象就根深蒂固了，希望不是河马，而是其它某种动物，就算是猩猩也行啊！

From 上海 王恺



嗯，首先借此机会先公布一下PERFECT形象改变作战计划的结果，那就是——不变，维持现状！

大家别喊，叶子不是想忽悠你们，其实我只是想忽悠PERFECT来着，我从一开始就没打算给他换形象——诚如我们的画师和很多读者说的，戴着个飞行帽多有特色。他觉得戴个帽子显得跟大家格格不入，说实话，我从没有那种感觉，这帽子个性十足，俨然已成了PERFECT身体的一部分。它可以像头发一样画得很飘逸，也可以像普通帽子一样处理得很自然，看了之前那么多有PERFECT出场的画，你们可曾觉得哪个别扭了吗？要不怎么说我们的画师实在是赞（叶子得抓紧机会捧他两句，让他以后别只给我画水手服了）！之前以改变形象为借口，其实我只是想恶搞一下PERFECT而已，看着他那么多犯贱讪笑的脸，多好玩儿。

对于这一结果，PERFECT不会有意见，叶子想你们也不会有意见，是吧？

所以，河马牌龙哥的形象也是不会有什么变化的，你就死心吧。话说现在这样不是挺可爱的吗，就算给他换形象，下场也跟PERFECT是一样的：猩猩狒狒斑马羚羊骆驼科摩多龙轮班恶搞一圈后，估计最后还是换回河马的形象。



Voice 叶子姐，PS2的无双系列，到底哪个最好玩？

From 江苏无锡 金晓林

当然是2代，或者说《真三国无双2》的猛将传。此外《战国无双2》也是不错的一作，系统比较完备，难度设置也属合理，又减少了很多战场上的事件滞绊，战斗节奏流畅了许多，因此我也的确比较期待它的猛将传——但愿光荣这次多拿出些诚意，给PS2上的无双一个善终，不然就太令人遗憾了。

无双虽从《真三国无双》始，但沿用至今的



绝大部分要素和标准都是在2代确立的，也就是在《真三国无双2》及其猛将传，无双的质量水准诚意乐趣难度均一下子攀登到了它的最高峰——所以这之后有所下滑，恐怕也是势所难免的吧。光荣不是神，无双不是鸟，他们到了最高点已无法再向上飞，只有走下去了。2代及其猛将传中收集的乐趣以及战斗的快感对我来说都是难以忘却的美好回忆。2代的战斗用现在的眼光来看可能是显得“粗糙”了一些，但其实这种“粗糙”中不乏明确的战略思想和有序的攻防，它的“粗糙”其实反映出的是一种狂放的爽快感。

Voice 我呢，高考没考好，我知道是自己没努力，天天想着别的事，要是能考上就怪了。不过虽然嘴上说不后悔，心里还是不太好受的，想自己初中时学习还是很努力、很不错的，但到了高中后有许多事改变了自己，也令我放纵了自己……不说了，这几天我一直在想，我还有一次机会，那就是复读。我想复读也总比现在好吧，自己不想拿着一个可怜的分数去上一个自己不喜欢也不愿去的学校。所以我决定去复读，一定要冲出个样儿来。

From 天津 王小添



当然，闯家会支持每一位家人的，勇敢地去复读吧，实践这个由你自己的意愿做出的选择。如果你觉得自己当初做了一些错误的或者不合适的事，那也没关系——正如你自己的亲身例子：你初中的努力学习代表不了高中的成绩，那么同样的，你在高中的自我放纵也完全可以同自己以后的道路和发展没有关系。

这两件事看似一正一反，不能相提并论，其实它们的本质道理是一样的——只要你作出了判断、选择，自己的现实就会随之改变。如果选择不慎，那么你可能就会陷入低迷，甚至更糟的情况；如果选择对了，那你就很可能步出低谷。做出选择，我们就要面对结果——时刻谨记这个道理，我们就能随时矫正自己的步伐。

北斗 Spicy



●去妙峰山真是失败之举，对于身为无神论加无教派主义者的北斗而言，在一个满是寺庙的地方转悠实在是太痛苦了。为了对这次失败之行进行发泄，下午沿着盘山路暴走，终于痛快了一把！另对随行且把腿走残了的哥们儿致歉。

●去西单的翅酷腐败了一把烤鸡翅，果然名不虚传，烤翅做得相当美味。同时北斗狠悲哀地发现，自己在辣椒面前已经算是半个废人了，在不想成为烈士的前提下，我放弃了对极品辣和变态辣的尝试……

●即将和同事们去电影院观看超期待的《变形金刚》，估计会有不少人写观后感，我就偷个懒吧。

●什么是幸福？幸福就是可以在家里打开所有的战斗动画，一边惬意地吃着水果一边悠闲地玩机战。

●失踪一个月的同学终于有了下落，感谢大家的关心，我会狠狠揍他一顿进行教育的。

叶子说：北斗同学在休息时的行踪十分神秘，经常会跑到一个你根本想象不到的遥远地方。

Voice 亲爱的叶子，我在电软上中过两次奖，问题也被龙哥回答过，对此我很担心——我今年的运气该不会用完了吧？

From 湖北武汉 卢鹏飞

嗯，如果我没记错的话，你以前就上过闯家的吧，这运气看来确实消费得快了点儿，换了我也会担心的。《Lucky Star》中泉此方就曾精辟地论述道：“（新年求签时）如果抽到凶的话很不吉利，不过要是抽到大吉之类的又难免会想，难道我要在一开始的时候就把全年的运气都用光了吗……”所以你现在有危机意识，当真难得。不过其实不必担心，运气这东西就像草，收割了一番后不久还会长出来的，尤其现在是夏天，它只会更加茂盛。不过等到了秋冬季节的时候，如果还连续走运的话，那就要内敛一点了，不然透支了明年的份额可不大妙。

好比叶子，小时候嚣张得意不知收敛，结果把一辈子的运气都用光了，现在不敢试一切与几率有关的事情，我一想起来就泪流满面。叶子要是去求签的话，估计既不是吉，也不是凶，而是一张白纸——“无”，连坏运气都不搭理我，实在是悲惨到无以复加。



Voice 叶姐，你说，要是我能隐身该多好啊！不用受任何的约束，想干啥就干啥，我会隐身，我做主。到时候偷偷跑进游戏店，抱一台PS3走……哎，可是PS3不会隐身啊，跟我有同样想法的人，还是别歪想了，我们还是正大光明地去编辑部把PS3偷走吧。

From 重庆 田力历

荇菜 姐姐，让我做你的狗吧！

●自从去年8月份搬家之后，每天电是不少用，电费却从来没有人收过（用的是老式电表，不是插卡充值式的）。时间一长，不由得怀疑自己是不是已经被电力局彻底遗忘……暗自窃喜，以为能剩下一大笔开支了。不料前两天早上出来上班的时候，看见大院门口贴着一张通知单，上书“由于本院无法正常交纳电费，定于某日下午与电力局进行协商，请每栋居民楼派出代表参加”云云。得，闹了半天还是躲不过，这一年的电费攒下来怎么也得一两千吧，挖社会主义墙角的阴谋可耻地破产了。

●世界上的动作片只有两种：一种是向北村龙平致敬，另外一种是渣。

●《无极》的伟大之处就在于，一个日本人、一个韩国人、一个香港人，纷纷大着舌头用国语说一些不着四六的台词。没看过《无极》，你的人生不完整了。



大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后二个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 □责/小沛

↑生化危机　重庆　申钰
追踪者和吉尔跳舞？看吉尔的表情就知道有多痛苦，而且她还不敢正脸瞧对方，肯定很恶心……







↑林克　江西　周航
要想在静态的图画中表现出动感的确不容易，你做得还不错，周围的线条要是再粗犷一些就更好了。

←FATE　福建　游宇翔
感觉挺好的，画得很漂亮。颜色方面则还需要努力，画面感觉像偏色，或许这是你刻意追求的效果？



↑克劳德　福建　游宇翔
多日不见，难道你的画风变了？克劳德也走可爱路线？手里握着刀，但却面带微笑。

↑克雷斯　福建　游宇翔
人物的比例如果掌握不好，那么整体的协调性就会令人觉得不舒服，而且你为什么不画他的脚呢？



←无题　四川　启仿雨
原创值得鼓励，但一定要画出角色的特点还有神韵，另外，角色的服饰和背景的搭配也很重要。

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

绘卷

无言之传神

VOL.08

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/唯夜

IVY

FROM 灵魂能力

色调带来了冲击力，笔触带来了速度感。线条和轮廓的虚化运用得非常好，极佳地体现出了于高速运动中瞬间抓拍的镜头感；画面对焦准确，将IVY很自然地置于观者注意力的中心。那本无形的“力”被刻画得相当传神，在那如鞭似剑的浑圆一击下，闪耀的辉光、四溅的碎片和污血，如摧枯拉朽般被扭曲的敌人躯体四散纷飞……色彩的重心、视觉的重心以及力度的重心全部精准地集于一点，顿时使得整幅作品有了一种立体化的动感活力:这一击的力道似乎要从画面中自内而外地透出，而虚化的边缘和背景又使得观看作品的我们在凝神注目时，会产生一种被拉入画中的错觉。

涂抹和流动的红暗示着狂躁、不安，它们构成了色彩元素的主体，就在这其中，IVY身上那积郁的紫显示出了一种高高在上的威严，虽非冷色调，却有一种不可触摸的气势，它与周围的红为观者在心理上制造出了强烈反差。

龙哥热线

看完变形金刚再去吃上一顿铁板烧烤真是极畅快的享受，推荐地点在小西天中影附近。

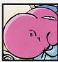
→ 对近期再也不能在单位吃到外卖的同事表示同情的龙哥 ←

龙哥，你好，想问一下《圣剑传说4》第3-3的左面入口怎么进？还有，我从右入口进的3-4不知怎样跳到左上角的路口，希望您能说得详细些，好好教教我。（河北 郭景甜）



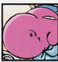
3-3"**ゴブリンの巣穴**"：先向东前进，会遇到**ジェイド**，登上西边的山丘到有小车的地方扳动右侧的开关之后就能开动小车，上车后需要用剑攻击4个特殊地方，完成后得到"**メインキ-**"，按照箭头所指示的方向前进，过桥后可以前往3-4"**石の叶の洞窟**"。3-4的走法：向北前进一段距离后会遇到**ルナ**，之后需要沿着外侧的落脚物向上前进，再沿第二个塔形洞穴中的水流来到上一层，消灭敌人后从地面上新出现的洞中下去，再沿着水流一直走即可。《圣剑传说4》这游戏的素质一般，特别是许多地方都需要仔细观察一下周围的环境才能发现该如何继续行走。

龙哥你好，小弟有些问题希望龙哥回答：1、我已经把《战神2》通关一次了，可我在服装选择栏中看见了其他人的黑影，是否可以使用其他人？2、克里托斯的其他服装怎么获得？（福建福州 刘正浩）



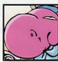
1、那些黑影是还没有开启的隐藏服装，并非其他角色。2、鱼人装和九头蛇装的获得条件是任意难度通关一次，暗黑奥德赛装的获得条件是GOD难度通关一次，雅典娜和海格里斯装的获得条件是TITAN难度通关一次，克里托斯将军装的获得条件是收集20个独眼巨人的眼珠，神之战甲的获得条件是挑战模式GOD评价达成。

最近在玩NDS上的《半熟英雄》，可恶，居然卡关了……请教无敌的龙哥，在得到丸大1本和黄玉后，该怎样做才能修复断桥，该从哪得到钥匙从而进入平原2的山洞，周围玩此游戏的人甚少，真的拜托了！（甘肃 孟莉莎）



在山洞里得到黄玉后出来向左走，在桥的尽头对着水调查可以得到一把钥匙，然后向右走，用钥匙打开通道，在通道尽头可以得到一根木材，下去后，进入"平原2"，在右上方的洞口前按照"向南走三步，向西走七步"的顺序前进，然后在面对前方调查就能得到一把钥匙，用钥匙打开刚才的那个洞口，在里面可以得到一把钥匙，用这把钥匙可以打开右上的门，里面会得到"青玉"，对着其中的一个石头调查能得到一把钥匙。返回刚才那一层左边被锁着的门处，用钥匙打开左边的门，在里面对着湖调查可以得到一块"赤玉"。接下来走出山洞，回到第一个版面的山洞里，在右上方按照"青、黄、红"的顺序将三块玉从左向右依次放进卡槽中，从旁边的门进去后，用木材搭一个桥来到对面，过去后得到一把斧子，把斧子交给之前拿到木材的地方，将斧子交给那个人后，他就会开始砍树，每切换画面回来一次他就会砍下一棵树，一共能得到六根木材，用这些木材到断桥处铺好桥向前就能进入BOSS战。

1、PS3可以存入其硬盘中么？是否需要引导盘？2、那么将PS、PS2游戏存入PS3硬盘呢？3、PS3可以玩PSP游戏吗？4、目前蓝光支持多少容量？5、龙哥认为PS3能打翻身仗么？（广西 农维）



1、你说的这个"存入"是指记录还是游戏？记录是可以存到硬盘之中的，至于游戏能否存入则是需要游戏对应才行，而且这个"存入"并非是真正的全部存入。如果游戏支持的话，那么PS3在第一次读取游戏时PS3会自动将数据存入硬盘，第二次读取相同的数据时就不用从蓝光光驱读取而是直接从硬盘读取，例如，在进行RPG游戏时，首次进入某一场景需要较长时间的读取，但是第二次到达该场景时读取速度将会大大减小。这种技术在保护了蓝光光头的同时也大大减小了读盘速度，据称，使用了这种技术，第二次读取的速度将会被缩短至2到3秒。在玩这类游戏的时候你可以先将这部分常驻资料安装到PS3的游戏中即可，例如《源氏2・神威奏乱》就对应这一功能。但是PS3并不能像PS2那样通过特殊的软件将整个游戏都拷贝进硬盘之中再通过引导直接玩硬盘中的镜像，而且像蓝光这样动辄数十G的资料拷贝起来实在是太费时间了……至少PS3目前尚不对应这一功能。2、将PS3系统版本升级到1.31以上后就已经追加了对PS2硬盘安装游戏的支持，不过这种是需要游戏本身支持硬盘安装的，而并非我们通常所说的用硬盘安装PS2游戏。这类游戏数量非常少，目前支持的游戏包括《信长之野望 Online》和《最终幻想 XI》两款。3、不可。4、双层蓝光光碟支持的最大容量约为50GB，不过据测试目前已经发售的PS3游戏中绝大部分都只用到了十几G甚至只有几G的容量，蓝光的容量实际上有很大一部分都被浪费了。5、从这次E3的情况来看，龙哥个人仍然对PS3的前景不是很乐观，PS3以后的情况应该会 随着时间的推移逐步改善，但要"翻身"还是很有难度的。

在下最近在玩洛克人合集（PS2官方美版）请问一下：1、洛克人X4中的究级甲如何出现？2、X6的究级装甲取得方法和最后的关卡中第二个BOSS怎么打（那个全身无敌的）？如果用暗影铠打的话后半段有一个地方跳不过去，就是开始下雨的地方，用"剑圣"铠打的话就不知怎么打了，若能回复十分感激！（湖北武汉 邓垲）

1、在角色选择画面，将光标移动到ZERO身上，按住R1键然后输入→、→、→、→、→、→，之后松开R1键，再在按住圈键的情况下按START键开始即可入手终极装甲。2、在标题画面输入←、←、←、→即可获得终极装甲。盖特博士对付它普通攻击无效，它会发出各种各样的球，紫色的有噩梦出现，蓝色的会吸引你，橙色的会发出子弹，绿色的会一直跟着你，红色的会让你的速度变慢。这些球就是它的弱点所在，把球打爆后它会扩散开来，对双方都有攻击判定，利用这个就能对盖特博士造成伤害。

↑终极装甲入手后游戏的难度就会有比较明显的降低。

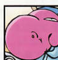
呜呜呜……龙哥，至今还没打穿《最终幻想12》的恐怕世界上就只剩下我一个人了，就冲着这个，你也得回答我的问题啊！况且我还坚持不懈追问了好几期。问题：召唤兽"金牛座・轮回王"、"双子座・死之天使"、"处女座・圣天使"、"天蝎座・不净王"的入手方法？龙哥，我想这个世界上就只有您能救我了！！百谢！千谢！万谢！（广东 李伟健）

放心，世界上还没打穿《最终幻想12》、甚至摸都没摸过的人满大街都是。"金牛座・轮回王"入手条件：去**カオスナブレウス**湿原的**声を失った路**找**マクレイオ**，对话时选择2，再完成以下全部任务：完成讨伐任务04 地下水路**に消える**、06 落とし物**にはモブがつく**以及罪**は**许し**てモ**

ブは许さず，得到水门钥匙空き家の手纸以及碎片一个→进入**ガラムサイズ**水路，把全部水门打开，按照东、东南、东、西南的顺序开关水门，其实就是11、4、11、3、4，听到特别音效后在对面取得碎片→去**ダラン**家附近和**フイロ**对话→去地上中央广场的喷泉和失去记忆的女性交谈→去**バザ**-区和市场的商人对话（每个商人都问问）→魔法店找到帝国兵，对话中选择两次第一项→去**ダウンタウン**水门入口找**カイツ**→去找**フイロ**，找到了失去记忆的女性，选择"直行"直接到魔法商店和帝国兵对话，剧情后碎片入手→去**ダラン**家，把全部三块碎片交给**マクレイオ**的另外一个弟子，得到勇气**のメダル**→去帝都**アルケイディス**，在魔法商店找到其中一个弟子，然后去旧市街找政民**オツト**，得到月银**のメダル**，把它还给那个弟子后得到爱**のメダル**。以上任务结束后，返回**ナブレウス**湿原找**マクレイオ**对话；再去**まどろみへ**诱う平原，由北侧的秘道进入永远**を**见下**ろす**高台，在最高处的寺庙发生剧情；去死都**ナブディス**，分别打死两个boss后即可与轮回王**カオス**交战。"双子座・死之天使"的入手条件：进入**バルハイム**地下道，在左侧尽头和他交战，胜利后取得，注意这场战斗需要在5分钟内结束。"处女座・圣天使"的入手条件：古代都市**ギルヴエガン**经过火之门抵达传送区域，在第一个区域上部用契约之剑打开封印，从绿色封印前进到最深处。注意解除封印的开关有时间限制，如果开启开关后限定时间内无法抵达目的地，则前功尽弃。此外，绿色封印的名字不同，需要的开关也要与之对应。"天蝎座・不净王"的入手条件：首先完成讨伐任务04 地下水路**に消える**，在这个任务中取得手纸，完成任务落**とし**物**にはモブがつく**，在这个任务中取得水门钥匙。以上任务完成后，把**ガラムサイズ**水路的水门调整为：地图左、左下，进入第三处理区，找到这里的一个开关，打开；地图右、右下，进入第四处理区，同样有一个开关，打开。然后把水门调整为中间两个，进入第一处理区，在下部和不净王战斗获胜后取得。

龙哥：我有张N-CARD误被格式化了，现在不但烧不了游戏，就连移动I盘（电脑上）都打不开，说未被格式化，NDSL上说未找到一个文件和未被格式化（英文的，大概是这么个意思）希望龙哥告诉我怎么办！

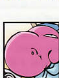
（贵州 扃泽霄）



龙哥建议你以后尽可能将那句英文提示原文抄下来给我，这样才方便进行判断，虽然有可能只是普通的提示，但有时候仍然能透露不少有用的信息。建议你直接在电脑上对其进行格式化，就是在这个移动盘的图标处点一下右键，选择弹出菜单中的"格式化"进行全面的格式化，最好选择FAT格式的。格式化完毕后再重新安装N-CARD的系统文件。另外，N-CARD真正的格式化不是在PC电脑中完成的，而是在NDS上实现的。首先，插上USB2.0烧录器，开机前同时按住NDS的L键、R键和方向键的下键再开机，开机画面出现后，再同时按下A键和B键，这时画面会出现"format flash"的字样，等到第四行英文字体出现后，格式化就完成了（手可以都放开了），然后把系统文件再复制到N-Card在PC电脑中的盘符里，关机，拔下USB，再开机应该就可以正常使用了。

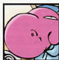
《大蛇无双》里的甄姬我打了很多遍都没有出现使用可能。叶子的那方法不行啊！龙哥解释一下吧！小弟在此多谢了！

（安徽庐江 杨继伟）



抱歉，当初在制作这个攻略时游戏刚刚推出，很多东西也只能摸索出个大概，一些条件不够准确也是难免的。令甄姬加入的确切条件是：杀掉6个妖术兵长；以及引发假曹丕事件（甄姬到达地图右上方），这之后"曹丕奋起"，在此之后击破假曹丕。以上要点，需要在开战后12分钟内完成。除了注意时间上的问题之外，6个妖术兵长一定都要玩家自己亲手杀死，由于他们很脆弱，不小心被友军挂掉的话是无法成功的。

尊贵的龙哥：你好！这次是本人第二次写信给你，使用这种信纸请原谅，希望你能解答我几个问题。1、《绝体绝命都市2》中佐伯优子篇最后一节说的是雪崩，网上攻略说抓住栏杆可过关，抓哪条啊？我死了N遍都不明。2、《战国无双2帝国》的攻略（电软200期）我看的不是很明白，请指点一下。3、《战国BASARA2》如何获得全员全武器和全特殊技，生化的枪下游魂和《死魂曲2》有什么秘技吗？《死魂曲2》能登上攻略吗？4、电软刊登了寂静岭和新鬼武者的剧情小说，有可能刊登生化系列吗？就这么多了，虽然罗嗦点，希望龙哥能解答。（广东中山 阮富权）



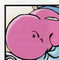
1、剧情发生后，先按住R1让佐伯抓住柱子，之后会和青山争夺位置，注意当青山过来抓柱子的时候最好还是松开R1暂时放开柱子，不然会被青山挤走的，估计你就是犯了这个错误。2、由于《战国无双2帝国》在系统方面并没有什么值得介绍的，所以我们那期的攻略做成了以研究要素为主的风格，你有什么不明白的地方可以具体写信问我，但龙哥无法在热线这样的栏目中给你做基本系统介绍，请见谅。3、这种东西是无法在热线中回答的，量太大，只能建议你去参看本杂志2006年第17期（总第188期），上面有非常详细的攻略和研究，你要的东西在上面都能找到。《死魂曲2》的攻略刊登在本刊的2006年第6期（总第177期）。这两款游戏都没有什么秘技，另外"枪下游魂"并不能算是生化的正统系列作品，连"外传"都算不上，只能算是衍生作品，其质量简直是对"生化"的侮辱。4、有可能的话我们会考虑刊登其他高人气游戏的小说，相信还是有不少人喜欢的吧。



↑《死魂曲2》有对应台湾地区专门推出的繁体中文版。

龙哥您好！小弟我有几个《最终幻想12》的几个问题至今无法解决，所以请教龙哥一下！如能得到回答在下一定为您烧香拜佛！1、最强之剑、盾、矛如何获得？2、死都里面的三扇门，绝望之门、憎恶之门、恐怖之门，如何进入？3、有一座祠的门怎么打开？4、有一扇巡礼之门如何进入？5、市街地北部有一只鸡怪和它对话它就会跑开，而且怎么也追不上，不知为何？6、能否买到黑色陆行鸟？7、道具カノーブスの壶有何用处？谢谢！

（安徽 余国瑞）



1、这几件最强装备的详细收集方法请参考本刊去年第16期（总第187期杂志），最强之剑"**トウルヌソル**"需要收集特殊材料进行合成，由于具体步骤太过复杂，只能请你去翻下那期杂志了。最强之盾在**バルハイム**地下道中西部新坑道区4个陷阱后的罐子中，或者是古代都市**クリスタル・グランデ**中的罐子中，注意由于其出现是有一定概率的，所以拿之前一定要存档。最强之矛在**ヘネ**魔石矿/第2期采掘现场去蛇夫座路上的罐子，或是死都**ナブディス**/气高**きものたちの**间的罐子中。特别要注意的一点就是死都最强之矛的宝箱要想开启就绝对不能碰之前流程中的四个箱子，它们分别在：王都地下层老爷爷家门口正对面的箱子；**ラバナスタ**王宫地下仓库地图右下角的箱子；**ナルビナ**地下牢取回装备的房间里中间的箱子；**フオーン**海岸/**ヴアド**ウ海岸的16个箱子中，当你面对海岸时离自己最近一排箱子的左数第二个。个人认为这是FF12中非常缺心眼的设定。2、那三扇门的开启与召唤兽金牛座轮回王的获得有关，具体请看前面关于FF12召唤兽获得方法的那个问题。3、同样也是在收取轮回王过程中的一处剧情，这个是打不开的。4、你问的具体是哪一扇门？记不清了。5、这是"**コツカトリス**大脱走"分支任务的一部分，在后面追是追不上的，你得反方向堵它，建议你事先躲在猎人工会门口。6、不能，没有。7、"**カノ-ブスの壶**"的作用是使所有敌人掉落**アルカナ**。最后，龙哥目前活得很健康，你就不要拜了……

科普园地

外设大阅兵 Wii实用周边

精彩的E3 2007让我们看到了任天堂眼花缭乱的有关Wii的新外设逐一公布，可曾知，非官方的各类外设其实早已班门弄斧地活跃于市场了，既有大胆凌驾于破解芯片上的SD读卡器，也有先于官方推出的有线网卡、方向盘、光枪之流，同样的还有别出心裁的Wii Sports运动套装等等，琳琅满目的Wii外设们，您又了解多少呢？那么请随我们一起看看吧！

经典游戏一把抓——WiiC MicroSD Adapter

Wii上市销售以来，全世界范围内均出现了供不应求的局面。最新的销售数据表明，Wii已经超过了PS2的多项销售指标，成为全球销售速度最快的家用游戏机。除了时尚的外观、新颖的玩法、以及超多软件的支持外，Wii还全面兼容众多经典的家用机游戏，连接互联网后，登陆任天堂官方的购物频道，消费玩家自行购买的点卡（Wii Points），就能将诸如《魂斗罗》、《战斧》、《索尼克》等里程碑般的游戏下载到玩家的Wii主机上，让那些与游戏历史一起成长起来的朋友们一道回



味孩提时代的记忆。人生游戏、岁月如歌，拥有一台Wii就能寻回金子般的记忆，这也是Wii吸引众多核心玩家的一个卖点之一。

但是用Wii Points下载这些虚拟主机游戏毕竟花费不小，而网络上大家随处都能找到合适的电脑模拟器，并且下载到ROM，在PC上也能实现自己曾经的梦。对于我们大部分尚不富裕的玩家来说，用Wii玩“虚拟主机”（Virtual Console）则显得过于奢侈了。那么，究竟有没有办法让玩家们用最小的付出就能找回那一个个闪耀着钻石般光辉的经典游戏呢？答案当然是肯定的，那么现在，我们就一起来看看如何让ROM通过一个小小的适配器——WiiC MicroSD Adapter（WiiC TF卡适配器）——在你的Wii上撒野放纵吧！







○外观篇：

WiiC MicroSD Adapter通体为白色，正面清晰地刻印了WiiC的官方网站地址。采用普通的蓝色硬板纸加硬塑封包装，在包装的右下脚可看到清晰的MADE IN TAIWAN，大家自然能看出，这是祖国海峡那边的朋友们制作出的产品。体积大小方面，适配器同市面上销售的组装NGC记忆卡宽、厚基本一致，但略短数十毫米，5×23×55 mm即为尺寸参数，当然这也是为了大家方便地将它插入Wii的NGC记忆卡插槽。适配器上下两端分别开有大小不一的两个孔，小口一端用来插入TF卡（有弹簧装置，能将TF卡轻松地插入，并且按下后弹出，同许多NDS用烧录卡相似），而另一端则用来接入Wii的NGC插槽。

○ROM运行原理：

同Wii自带的虚拟主机程序不同，直读机器的非虚拟主机下载ROM是通过第三方软件模拟运行实现的，换句话说，也就是首先通过SD Card LOADER程序使Wii主机进入开放的第三方操作系统平台，再在这个系统上执行模拟器程序，最后通过模拟器运行已存贮在TF卡上的ROM让游戏在Wii上虚拟出来。大家都知道，Wii主机的硬件性能指标相当于2台NGC，而NGC的性能远胜于PS2，幻想着某一天，拥有WiiC MicroSD Adapter的用户能用模拟器在Wii上玩到经典的SONY系列游戏……

虽然现在还玩不到《战神》系列，但在Wii上实现FC、SFC、MD、PC-E、GBC、GBA、NEO-GEO……等一些游戏已经不是梦想了，由于WiiC MicroSD Adapter完美的支持DOL-019，也就是说大家可以凭喜好任意集成自己中意的模拟器。当然对于不太熟悉计算机知识的朋友们来说，网络上也可以找到集合了MD、GG、SFC、FC、PC-E、NGP、NEO-GEO、GBC等多款主流游戏机的模拟器。（由于现在N64、GBA的模拟方法还需要将ROM通过程序转换为ISO档并刻录，所以我们就不做介绍了，不过相信假以时日，升级后的模拟文件应该能方便地使用ROM文件。）

○ROM运行方法

说了那么多，下面我们来详细地叙述下究竟如何让经典的ROM在Wii上运行吧。由于集成各模拟器的方案实在太过复杂，只有骨灰级、并且相通电脑编程的玩家们才能灵活地运用，不太适用于初心阶段的玩家们。因此我们选取在网络上可以下载到的，集合EMUPACK.dol文件的傻瓜包来介绍，那么，开始吧！

在进入以下教程前，您需要准备以下几种基本的素材：

1、一台加装直读芯片的Wii。

我们已测试改机WiiC和WiiKey的日版、美版主机均可顺利运行，从源码上来看，改过其他品牌的直读也一样能流畅地运行。

2、一张WiiC MicroSD Adapter。

这个适配器主要作为转存运行MicroSD卡文件的装置，同NDS用的烧录卡原理相似。

3、至少一只NGC手柄。

当然，若要体验经典游戏的魅力，仅仅一只手柄是不够的，建议大家至少拥有两只NGC的手柄，与人同乐的愉悦，不是小时候的你拥有的吗？

4、一张SD Card LOADER引导程序盘。

该程序是开放Wii/NGC平台使用第三方自制软件的引导程序，需要将SD LOADER刻录为DVD光盘，引导执行WiiC MicroSD Adapter的TF卡中存储的ROM或其他程序，如果找到下载地点的话，大家不妨到WiiBBS的直读区找找看。

5、一张TF卡。

TF卡即为MicroSD,用来存放ROM或其他文件，大家请注意，在使用前需要将TF格式化为FAT16格式（在WindowsXP系统下，格式化选项为FAT的及是FAT16格式了），FAT32可能在ROM运行中出现问题，尽量不要使用NTFS格式。

6、当然是电视机了……

○使用步骤：

1、拷贝EMUPACK的解压缩包到格式为FAT的TF卡根目录下。

该压缩包中集合了模拟器，各个主机分扇区文件夹，该文件可在WiiBBS下载到，当然对于高阶的玩家，可以选择下载WiiEmus这个压缩包，来DIY一下.dol的整合过程。

2、选取玩家自己感兴趣的ROM文件，将其解压缩拷贝到TF卡相应的文件夹中。

限于篇幅，我们这里只介绍三种经典的主机模拟。FC、SFC、MD分别对应后缀名为.nes、.smc、.smd/.bin的文件，请将以上几种文件分别拷贝到NESROMS、SNESROMS和GPROMS的文件夹中，注意在命名ROM的名称时，不要用汉字，否则在进入模拟器后无法识别文件名。

3、将SD Card LOADER引导盘放入Wii中，并将已经拷贝进ROM和EMUPACK系列文件的TF卡插入WiiC MicroSD Adapter，然后将适配器插入Wii的NGC插槽。待出现NGC游戏图标后，进入Wii的游戏频道。



4、使用NGC手柄移动光标至EMUPACK.DOL处，按下A键确认，执行EMUPACK.DOL平台，稍候数秒就能进入模拟器的选择界面了。

5、用NGC手柄左右移动，选择想要模拟的主机，再次按下A键就能进入该主机的模拟器。

6、以FC模拟器为例，进入FCE Ultra模拟器的界面后，我们一起来认识下几个选项的功能：

Play Game：运行选择的ROM。

Game Information：选取ROM中包含的一些基本信息。

Configure Joypads：调整手柄的按键，建议大家使用默认的配置。

Load new Game：选择另外的ROM进行游戏，注意这里指的是同一模拟器下对应的不同ROM。

Reset NES：重置模拟器。

Stop DVD Motor：结束光盘运行。

SRAM Manager：即时存档管理，非常方便的设置，玩家们可以在游戏中随时贮存自己的进度。

先选择Load new Game，按下A键，

进入下一级菜单，选择Load from SDCARD。

选择自己想要游戏的ROM，按下A键。



选择Play Game愉快地进行游戏吧！

可以从截图看到，FC的ROM模拟非常完美，画面未出现任何贴图变形，音效完美。众多经典的游戏再次登上了我们的新次世代主机，大家是否有激动异常却又感慨时光飞逝的感觉呢？没错，当感动的心情阵阵袭来时，却又不得不有些英雄迟暮的淡淡忧伤之情了……扯远了，接这说说SFC和MD模拟器，操作上三款模拟器都是大同小异的，首先需要通过Load new Game来读取想要玩的ROM，接下来选择Play Game进行游戏。

这里请大家注意，各个模拟器的复位操作不尽相同，FC模拟器同时按下L键和R键能回到模拟器的菜单界面；SFC模拟器为将C键摇杆从右往左移动一次；而MD模拟器则是按下Z键。当然这些都是模拟器的默认设置，大家可以根据自己的习惯，在模拟器菜单中定义自己乐于使用的快捷键。

由于时间和篇幅的关系，我们所选择测试的ROM大多为经典作品的汉化版，既然HACK版的汉化游戏都能完美运行，那么相信原版的日美欧等版本游戏也会有不错的表现。一起来欣赏下各个经典ROM在Wii上的运行效果吧！

后记：由于NGC平台的自制软件丰富，WiiC MicroSD Adapter不仅仅可用于ROM文件的转接运行，而且还能支持如电影播放、NGC游戏存档等功能。对于喜爱自写程序的朋友来说，Linux下的NGC开放平台也是大家一试身手的好地方。从功能上来说拥有一个WiiC MicroSD Adapter还是很有必要的。

在测试ROM的运行过程中，我们尝试了Kiston 1GB日产TF卡、Kinmax



512MB TF卡、Sandisk 512MB TF卡，均没有出现ROM拖慢、存档异常等情况。看来各个模拟器的运行已经堪比任天堂官方的虚拟主机了……不，应该是略胜一筹吧！海量网络的ROM资源岂是官方每周更新数款所能比拟的，况且我们还能玩到数量众多的汉化作品！不过，为了支持我们心爱的家用游戏产业，还是建议大家购买正版，让我们自己的电玩市场早日走上正轨……

Wii手柄硅胶防滑套

虽说没什么技术含量，但不得不承认这也是个很贴心的外设，特别是对于易激动、容易手滑和有手汗的朋友们来说。Wii发售这么久来误伤事件也发生不少了，挂绳套索还是不能完全避免这些意外的发生，不过若是在遥控器上加上了这个能增大摩擦硅胶防滑套的话，也倒算是一个双保险，减少发生意外的几率，而且也能对控制器外壳起到一定的保护作用。Wii手柄硅胶防滑套目前已经有十多种颜色的款式，而且价格也就在十元左右。



Wii 手柄座充+锂电

引入了锂电的很时尚的类似于手机的便携性设计理念，免去大家总是为忘记更换电池而出现的烦恼，不用的时候就像手机那样放到座充上即可，而且一次性地投入还能省下不少购买普通电池的费用，目前有1800MA和2100MA等几种款式，价格也不算太贵，一整套下来在五十元左右。

Wii运动套装

这是市场上最为常见也是人气最高的Wii外设了吧，厂商们也很好地利用了Wii Sports的游戏特点，考虑到使用上的体感逼真性而将手柄控制器给"形象化"了，比如网球拍、棒球棍、高尔夫球棍等，于是这样的三合一套装随处可



见，甚至有的厂商还扩展到了钓鱼游戏的渔竿、赛车游戏的方向盘、拳击格斗游戏的手套等等，因此各类N合一套装随处可见，价格也在十到五十元之间不等。

Wii拳击手套

和运动套装大同小异，只不过这种款式更为专业，不仅让人在使用上更为省力和方便，而且还能有效地防止控制器手柄的意外飞落事件，非常适合再现搏击类游戏的完美体感，不过精致的这套手套的价格却比一整套运动套装都还要贵一些。

Wii方向盘

这也是一个领先于任天堂官方抢先



出现于市场的外设，品牌和款式也是多种多样，既有做工粗糙简单手感一般的不足十元的劣质品，也有完全仿真方向盘的高档品，不过同E3上官方所公布的产品相比，显然在功能上相形见拙，不过总的来说用圆盘状的实在体感，来取代拿着棍子一样的遥控器开车的话，于情于理都更方便得多。

Wii光枪

任天堂官方的光枪都还只是公布了消息，而这款光枪外设却早已于市面上发售了，而且光枪支架上也是同时固定下左右两个控制器（不过也有部分款式的不固定左控制器），尽管目前对应光枪的游戏还很少，但还是不得不佩服这样领先的设计，同时也感叹外设市场的



←国产的光枪质量也还不错。

厂商们的想象力果然丰富。虽然各类款式很多，但光枪的价格并不高，大概在二、三十元左右。

Wii赛尔达传说专用格斗套装

只能是佩服这个外设的创意实在是太巧妙了，要是官方也有类似的限定版的搭配那该有多好。完全的仿制游戏中林克所使用的武器和防具，逼真的外形如同是真正的中世纪武器一般，使用的时候结合着Wii的控制器的固定，还真的能让人像游戏中的林克那样的去格斗，不过要是旁观者们看到游戏者用上这样的装备玩赛尔达，估计都不敢轻易接近其吧，因为这个格斗套装的"误伤"几率和杀伤力貌似更大，整套装备包含海拉尔之剑握杆、砍刀握杆和海拉尔之盾握杆，价格在五十元左右。

Wii手柄外设

这个外设就纯粹是给那些受PS系主机影响颇深的玩家们所设计的吧，在不使用官方的传统手柄的情况下，将横式的遥控器嵌入到外观与PS系主机手



←普通手柄状的放置设备。

柄一样的模具上，倒是很给人一种怪怪的感觉，不过不管怎么说，这样的手感也绝对好过横拿的遥控器。

Wii USB风扇

虽说Wii的散热设计和机体本身的发热情况都是三大主机中最优的，但炎热的夏天还是得注意下散热的问题，特别是对于某些加改了不良劣质芯片的主机来说，更容易发生高热现象，于是这个接在Wii的USB接口上的风扇就有了用武之地，而且散热效果确实也不错，不过小风扇的价格倒是不菲，大概在五十元左右。

Wii信号接收器支架

这个外设最大的特点就是玩家不再烦恼于究竟是将信号接收装置放于电视机上端还是下端，而只需要自己根据情况的需要来以任何角度和任何高度调整信号接收器的位置，特别是对于那些对信号要求比较敏感的游戏来说，因此在有闲钱的情况下入手该外设还是有必要的。

Wii有线网卡

这应该算是外设里又一个有一定的实用性且人气较高的产品了，尽管任天堂官方也有类似产品推出，但国内厂商的有线网卡先行出现于市场且价格低廉，外形小巧，设置简单、使用方便、速度稳定，基本能达到即插即用的效果，其在外形和使用上的具体特点如下：

1、外形小巧，形状类似一个小型的鼠标，一只手即可拿住。

2、端口简单，一头为USB连接线，一头为网线插口。

3、使用方法：将USB连接线插入Wii的USB接口，然后将网线插入网卡的网线插入口即可。

4、上网设置：须先在Wii的上网设置中选择并设定"有线上网"选项。



实际效果：

1、设定过程较"无线上网"简单，基本无须手动的特意设置。

2、网络质量较"无线上网"稳定，我先前用无线方式下载"浏览器"和"投票"频道全部失败，但改用有线后则下载成功，所用时间大概在10-30分钟。

3、速度较"无线上网"快，一是进入SHOP频道的速度会快上1/3，二是使用"浏览器"浏览网页的速度也很快速，基本和电脑相同。

□文/WiiBBS 革命天堂：天堂的翅膀、威乐



一场游戏 一场梦

2007年8月上那一期的Game Bar中，由于我们的工作失误，将《最终·旅行·回忆·幻想》和《掌控一切》两篇文章的作者弄反了，正确的应该是前一篇文章的作者为阳光MIKE，后一篇为Bain。真的十分对不起，这里声明并诚恳致歉。

本期的主题，是再见。SAYONALA，离开的和留下的，都是在做自己想做的事。所谓再见，是再不相见么？这种解释分明产生了一种刀片从心上划过的快感，播动着的快意一下子就流淌了出来，我很喜欢。

那就再见，再也不相见。

□唯夜

《信赖铃音 肖邦之梦》，就如同一面影射着真实世界的镜子，仿佛很远，但其实很近。镜中那个平行于现实的世界里，同样充斥着欺骗、背叛、生与死，以及精神支柱坍塌之后心里永远的黑暗。那些我们在现实生活中总是刻意回避甚至是逃避的沉重与扭曲、压抑与丑恶，慢慢地都在社会群落化的生活中变成一道被遗忘在心灵角落里的伤疤。我们以为那伤口早已经不再滴血，但《信赖铃音》却又在上面撒下了重重的盐。于是我们找到了一块名为“信赖”的宝石，并且试图用这块石头砸碎那面该死的镜子，然后继续生活在我们为自己编织的美梦之中。然而，那面用现实磨成的镜子远比我们想象中的要坚硬，我们不能改变现实，而只能被现实改变，然后背负着屈服迷失在梦中，又或者在与真实截然相反的方向上越走越远。梦中的“花封药”也许可以治愈幻觉上的伤，但真实世界里的药又在哪里？信赖不是药，它既不能治疗也不能救赎，只能证明我们受了伤。而延伸自现实的梦也只会比现实更残酷、更真实，更让人觉醒。

实际上，《信赖铃音 肖邦之梦》所讲述的故事既不庞大也不美好，它并不是一场童话式的美梦，也不是另一个肖邦版的“艾丽斯梦游仙境”。梦中的所见即真实，无论是挣扎于精神夹缝里的生命，还是人心之间的猜忌与猜疑也都像现实世界中那样的赤裸而刺眼。只是《信赖铃音》充满了童话色彩的画面与音乐表达掩盖了其内里的深刻、凝重与哀伤。

在骨子里，《信赖铃音 肖邦之梦》是与《寂静岭2》一样的内敛而自省，在自我拷问的时候也同样地不留情面且深刻露骨。它们的区别只在于，《寂静岭2》是用赤裸裸的血污来揭露丑恶，用畸形的怪物来放大心理的阴暗；而《信赖铃音》则是用曼妙的音符来表达真实，用梦境去折射现实。每一个人的心中都有一个梦，每一个人的心中也都有一个寂静岭。只是有些是美梦有些是噩梦；有些寂静岭是静谧的乐园，有些寂静岭则是扭曲的地狱。是在现实中放弃美梦然后卑微地挣扎喘息？还是在美梦中逃避现实然后大口地呼吸新鲜空气？是蒙受心理的折磨？还是接受心灵的洗礼？……可惜，现实生活永远不是这么简单的选择题。肖邦最终并没能通过他生命的试练，反而倒在了他自己营造的梦境之中。曾经总以为什么都会有答案，玩了命发了疯一般地对某件事物坚持着，但直到站立在《信赖铃音》这面镜子之前，才突然发现其实人生里从来就没有所谓的答案，这个世界也并不需要非理性的白日梦。

至于《信赖铃音 肖邦之梦》的主角，是用心灵来弹奏“离别”的肖邦抑或是用生命去描绘向日葵的梵高也并没有根本意义上的不同。当肖邦的精神与思想抛弃他身体这个容器的时候，《信赖铃音》就演变成了一个媒介，一个把人们引领到那个比现实还要现实的梦中的媒介。而死去的，也仅仅是肖邦在尘世中所扮演的角色而已，或者说，那只是别人眼中的肖邦。在“梦”的世界中，“肖邦”不仅仅是肖邦，他可以是《寂静岭2》中那个挣扎在噩梦里的詹姆斯，也可以是《王国之心2》中作为记忆载体的罗克萨斯。精神世界里的死亡也就意味着现实世界里的死亡，或者说现实世界里的生命也已被“格式化”。

《信赖铃音》中的肖邦是一个角色还是一个符号也并不重要，重要的是“他”可以抛开所有束缚思想的枷锁去审视现实中的世界，“他”也真正拥有了选择命运的权利——只是这选择的代价过于沉重，而且《信赖铃音》亦用一种苦难轮回的方式轻易便剥夺了这选择的权利。直到全剧的第六章“离别”中，那棵早已挂满了凶签的切罗神木才揭示了肖邦一行人此次的悲剧之梦只是他们千百次相同命运中的又一次重演而已。他们被一根看不见的轮回之线所束缚，一次又一次地在相同的时间来到相同的地点，然后走进早已写好的结局。那结局便是永远地沉睡在梦中，同时也在现实的世界中死去。这一关于宿命轮回的情节设置堪称是《信赖铃音》全剧的神来之笔，只是一个刹那的瞬间便将命运的沉重与生命个体的无力刻画到极致。就仿佛我们赶去墓地为某人送葬，等到了坟前才突然发现躺在棺木中的人居然就是我们自己。惊愕、痛苦、茫然、绝望抑或是别的什么心情，都在肖邦变为最终BOSS时化成了一场冲垮心理堤坝的潮水。我们拼命地想要抓住那块“信赖”的宝石，但那块石头却只会让我们陷得更深……

“死亡并不代表着完结，而是新生的另一种开始。”也许，每一次的新生都是从真正的死亡开始。从濒死的肖邦进入梦境这一天马行空的想象开始，直到他在两个世界里真正意义上的死亡，在探索生命意义的整个过程中，《信赖铃音 肖邦之梦》先是以一种纯主观的高傲角度去审视梦中的一切，带着一股造物主般居高临下的姿态，似乎要证明梦永远不能代替现实。然后作品在情节进程中又自然地转为纯旁观的视角去见证那些梦魇中的现实，一切仿佛都发生在身边，无比荒诞却又无比真实。

在某种程度上，《信赖铃音 肖邦之梦》几乎等同于一部“意识流”的电影——唯美舒缓得近乎静止的画面并不是为了叙事而准备，各个情节间散文式的随意连接也并没有拘泥于某个或某几个角色的剧情本身，而是以片段式、发散性的叙事方式来描绘梦境中人们的经历与思考，最终升华“梦与真实”这个主题。例如当库雷辛德与吉尔巴在得知自己身边最信赖的恋人却也正是出卖他们的间谍时，他们对爱的梦幻以及对事实真相的无奈必然会产生激烈的思想冲突。再比如当波尔卡将那颗寄托着她信赖的“宝石”扔下悬崖之后，阿雷古列特却又在冥冥的宿命轮回中将同一块石头再一次赠予了波尔卡。他们的命运无法逃避又无法改变，《信赖铃音》只是去陈述那个梦便已足够沉重。就像古斯·范·桑特大师的电影《迷幻公园》：当现实中的少年Alex误使某人被火车碾死之后，他选择了逃进他自己想象中的迷幻世界，他试图用美好而富于诗意的回忆与幻想来压制心中的恐惧，用迷幻的世界代替真实的世界。然而现实并不会因为自我暗示式的幻想而改变，Alex要么永远追随着现实走在路上，要么只能是麻木地死于现实的轮下。影片最终并没有所谓的结局，命运的轮盘依然在不可逆地飞速旋转着，Alex的精神亦在现实世界与梦幻世界的双重研磨下步入没有出口的夹缝之中。一如肖邦最终并没能在现实中醒来，而梦中的世界也并不是他的归宿。

在《信赖铃音 肖邦之梦》结束的时候，我必须要做的一件事情居然是去恢复体力，做梦有的时候确实是一件比现实生活更令人疲惫的事情。其实《信赖铃音 肖邦之梦》已经足够出色，但原本它还可以更加出色。如果——只是如果，《信赖铃音》的剧情部分能够交由SQUARE ENIX来处理，那这部悲剧式的梦也许会华丽忧伤得更彻底。比如在肖邦的梦中再设置另一个梦，让他自己一次次地亲眼见证自己及身边伙伴的死亡——当然，这只是在下个人无聊的假设而已。只是肖邦在生命尽头时对梦的疑问让我想起了Poison乐队那首《Something to believe in》：Twenty-two years of mental tears，in a time I don't remember。I tried all night not to break down and cry，as the tears rolled down my face；I felt so cold and empty，like a lost soul out of place。Why so many lose，so few win？And give me something to believe in，if there's a lord above。当猜疑超越了信赖，当梦幻笼罩了现实，那药和那宝石又在哪里？

也许，原本的梦并不存在，一切都是真实的；又或者，原本的真实就是一场梦。当肖邦在两个世界里同时死去的时候，他是从现实里永远地离开还是在梦中永远地沉睡并不重要，重要的是肖邦选择了直视自己原本不敢面对的内心，他选择了真实。那我们的选择又是什么？也许下一秒就会有答案，也许永远不会有答案。现在的我选择像《猜火车》中的马克一样在人潮中随波逐流模糊了自己，然后“选择生活，选择工作，选择职业，选择家庭。选择TMD一个大电视，选择洗衣机，选择汽车，选择激光唱机，电动开罐机。选择健康，选择低胆固醇，选择牙医保险，选择楼宇按揭，选择休闲装和皮箱，选择分期付款的三件套西装。选择在某个星期天的早上醒来的时候搞不清自己是哪根葱，选择坐在沙发上看狗屁电视，还一边往嘴里塞垃圾食品。选择腐朽，选择未来，选择生活。”理由呢？没有理由。

□文/joni

有关于我们的青春和……游戏

□文/上弦月

无法描述从外地回家乡的感觉。一条两侧都是麦田的小路，从一个未知的终点延伸到家里温暖的餐桌。记得年轻，或是比年轻还充满活力的年代里，我和一大帮看不清脸的小孩或是成年人，围在飞舞的火堆旁。好几次，我想仔细听听噼噼啪啪的火苗，可他们指尖旋转的音符和喉中高昂的曲调填满了我的双耳，气得我跳起来大吵大叫，接着就有好几个微醉的大叔把我抱起来，用拳头顶我的脑袋，或者把我扛在肩上原地转圈，或者把我降到地上，再抛向幽蓝的、也在笑着的晴天。头晕目眩的我，听的是男人女人大人小孩们更加欢乐的笑声，就觉得这些人真讨厌，每次都把我搞得不知所措，但我也很渴望站在地上和他们一起大笑，让火光映在脸上。

很多次都能记起与当时相似的快乐，就是那一种毫无顾忌、毫无挂念，整个身体、整条神经，还有包裹着我的整个空气都在笑的快乐。那样的心最没有负担，完全不需要去想、去思考，唯一要做的只是跟着周围欢快舞蹈的节奏一起放声大笑。

不过，时间久了，这个记忆就会在脑海中挖出个大坑，自己把自己埋葬。有好几回，当我沉浸在回忆中，像翻阅古卷一样把一个又一个沉重而又古老的木箱打开，闻着泥土、木料、书本和记忆的芬芳，看向过去的自己时，总觉得："嗯……不是这个，也不是这个……是不是少了什么？"我就像松鼠一样，再也找不到去年秋天埋在森林某处的果核。

到目前为止，我还是一个游戏人，我还可以骄傲地把自己归于热爱游戏的人。而说起来，我做过唯一参与游戏环节的事，就是在一个个有苍白磨痕的塑料包装中翻找盗版游戏。这事虽然……让人心里很别扭，但终究也算我对游戏事业的支持。

似乎人们年纪大一些后，就会自觉不自觉地疏离游戏？总好像我目前有好多事要做，然后就以一个不能说服自己的理由不再玩游戏了；日久天长，"压力、热情"之类的，也成了理所当然的原因被自己接受。一个个春夏秋冬的轮回在我们身边悄悄流动，我们没有觉察，不过我们却总会回首往事，在看向过去的车辙时，感叹自己失去的太多。

仿佛就是这样一个画面：我就是马车夫，我赶马车向前去，我的马也很听话，从来不曾在一个地方停留过。我和马车不断向前，我沿途看到许多喜欢的东西，便顺手一把抓走一些，把玩一会儿就放在车厢里留待日后品尝。车里的东西愈来愈多，我也越来越热衷于找自己喜欢的东西，然后再丢在车上。我越来越沉浸于着"一抓一放"的过程，乐不可支。可车里的东西总会装满，但赶车的我却一直不知道车上的东西多到再也放不下——终于，有的东西被挤下车，悄悄滚落，静静地躺在我远去的车辙旁，无声无息地在扬起的尘土中、在坚实的土地上睡着。掉落的东西越来越多，可我喜欢的东西却不曾减少。不过啊不过，终有一日，我厌倦了走马观花的旅行，我想停下车来歇一歇，再走一走。我拉缰绳，用力地拉，可马此时却依然不会停下，奔驰的四蹄会一直把我带到终点，我的旅程从始至终不曾靠站。然后我惊恐地回头，才发现我车里装的东西并不多，才发现沉默在来路旁的东西太多太多。我睁大眼，努力看回去，安静的车辙旁有我的青春，有我的热情，有我的爱人，有我的回忆……我不知所措地张着嘴，我抬起腿，向马车下跃去。在那一瞬间，我们到达了终点——一个黑色的深渊在我脚下，欢迎我的到来。

下落、下落、下落……我没入黑色，直到头顶的光亮——那个我迈入悬崖的地方消失不见。然后下落、下落、下落……细小的光芒从下方传来，我惊恐地向下看去，一片闪烁淹没了我的脚、我的腿、我的腰、我的腹、我的心房、我的咽喉、我的双眼。在我把最后一道目光投向黑暗的时候，光淹没了我的身体。



我站在悬崖边上，背后是深渊，而前面依稀是我来时的路……我想回去，我想不再错过那些错过的东西。

没有马车，我把终点做起点，沿着车轮的痕迹，一步一步走。看着脚边被我抛弃的东西，我多么想捡起，可是我没有地方给他们。我空有找回一切的想法与努力，却没有容下一切的背囊。它们有的还在路边一动不动地仰面向上，有的则已经被尘土埋没，只留下一半还能让我分辨。我看向前方，原来还有好多好多马车在向我奔来，好多好多人在马车上欣喜地看着左右一切美丽的事物，把它们抓起，丢在车上，再无视掉落的东西。他们仰着头，看不到身边另外的同他们一起向终点冲去的马车。他们也看不到我，他们穿过我，确确实实地从我中间穿过——他们不可能看到我，因为返回的只是我的思想。思想可以返回，却什么也做不到。

我看着他们留下的车印，他们远去的背影，回味着他们专注的目光，喜悦的面容。我猜摸着他们的目光，顺着看去——一些美好的东西都长在高大的树上，挂在粗壮的树枝上。看着看着，我发现，好像在我来时，有些地方没有树；在我回时，那些地方长出了嫩枝，长成了大树。我蹲下，翻弄着土壤，在一个幼苗下，我找到了它的种子——当初从我车上滚落的爱情。我还记得我得到她时的感觉，像睡在太阳里。我默默地掩上土。我默默地向四周看去。一棵棵大树，他们结出的果实被我们带走，然后在不知是哪里的地方从我们的车上滚落，在那里生根、发芽、长大，再结出果实，等待再一次的漂流。也许前面的树里就有来自我车上的果实，它们长成了为他人带去快乐的树，郁郁葱葱。

我在那个秋田埋下的果核是找不到了，可它确实在那里。在许多个秋天后会长成一棵树。也许那时的我，或别时的松鼠，会诧异于这个陌生的大家伙，也会带走他的果核，在不知某处的那里把他们埋于土地。

我的旅程有同一个起点同一个终点，虽然我的马不会停留，但我可以告诉他我要去的方向。虽然我不能享受所有的快乐，但是我可以在返回的途中，看到我的珍宝变为别人的瑰丽，我可以看到他们的笑。笑会传播出去，所以我也会很高兴。

这一条路我走过无数回，直到我老去。

玩游戏的人也许都这样，特别容易忘记自己的年龄，特别容易想些不需要去想的事情。在我们不再游戏的年代里，曾经游戏的记忆虽然睡在土里，但它会结出果实，滋养我们一生一世。

这样很好。

我吹着口哨，看着来时的朝霞与曲式的夕阳，走向前方。

与身为见证人类愚蠢的东西——战争相对抗的故事 新的《高达》，开始了。

本作是已走过了28个年头的巨作《机动战士高达》系列中的又一个新的篇章。正式名称为《机动战士高达00》。导演是以《钢之炼金术师》而闻名的水岛精二，剧情部分是由在《分身战士》中有过优异表现的黑天洋介负责。本故事采用了全新的舞台设定，既不是以初代《机动战士高达》为首的UC历、也不是最新的《高达SEED》中CE历。时间为距离我们现实世界"比较近"的公元2307年的未来世界！在那时的世界中，无论是日本、美国，还是俄罗斯或中国都还存在……并且由于各种问题陷入到了对立的局面。

本作的故事中有一个名为"天上人"（ソレスタル・ビ－イング：简称CB）的秘密组织。他们不属于任何国家、任何势力，而且也不是正规的武装集团。他们的理念只有一个——"决不允许任何国家之间、在任何地域发生战争"！于是"天上人"便奔走于世界各地的战场上，用其强大的武装力量介入其中，欲将"战争的源头彻底破坏"。

说到"天上人"所拥有的压倒性的武装力量，它们就是被称为"高达"的4架人型机动兵器。在本作中的敌人并不是特定的势力或是个人，而是根据战争的状况随时发生变化的。故事描绘出了为了履行将"战争彻底消失"的使命，在世界各地的战场执行任务的性格各异的主人公们的故事。

本作的第一主人公的名字叫做刹那·F·精锐，年仅16岁的他，又为什么会驾驶上高达呢？这其中又扯到了CB的"实动部队"的名字，这又与刹那有什么联系呢？这些不为人知的秘密，将随着故事的推进，逐步地显露出来。

动画导演：水岛精二

代表作有《生化体》、《地球防御企业》、《通灵王》、《钢之炼金术师》、《钢之炼金术师剧场版》、《大江户火箭》等等。

剧本构成：黑天洋介

所属于ORUFYE工作室。代表作是《分身战士》、《蜜蜂与四叶草》、《无限的未知》、《王牌投手》等等。另外，黑天洋介在小说、写实动画的脚本方面也非常活跃。

角色设计：高河云

著名的漫画家、插画家。在84年发表了处女作《若草物语》。其代表作有《ASHIAN》、《源氏》、《HAPIPURI》、《LOVELESS》等等。高河云作为插画家，在浦贺和宏的小说《兽》中有过优异的表现。

动画角色设计：千叶道德

知名动画制作人。代表作有《魔法使最珍贵的东西》、《甲贺忍法帖》、《银河铁道物语～被遗忘的时之行星～》、《地球防卫企业》等等。

机体设定：大河原邦男

著名机体设计师。以《机动战士高达》、《机动战士Z高达》开始，担任了众多的知名动画的机器人设定工作。另外，大河原邦男还担任过《时空飞船》系列的机体设计。

动画结构设计：中谷诚一

动画制作人。代表作有《勇者王》、《剧场版机动战士Z高达Ⅱ～恋人们～》、《反叛的鲁鲁修》等等。

刹那·F·精锐

"天上人"中的高达"达人"，出生在中东的战乱区域，在14岁时刹那的机师天赋被"天上人"发现，随之加入了其中。刹那是一个少言寡语、缺乏丰富的表情变化的很"冷"的少年。

a view of the world

天上人

是一个试图仅靠4架机动兵器（高达）来改变整个世界的谜之组织。同时也是不属于任何国家的完全非营利性的组织。他们不会去考虑各个国家的自身利益、民族与宗教的感情以及文化差异等造成的不同思想观念，只把将"一切战争都彻底完结"作为自身存在的目的。

MS-GUNDAM

作为天上人独自拥有的机动兵器，并装备了两项超技术。比起联合与人革联的MS来说，高达拥有领先它们两代左右的超强性能。面对敌方的大部队，可以实现单机执行作战任务。

联合（世界经济联合）

是以美国为中心的民主国家群。日本、加拿大、澳大利亚等国都参与到了其中。联合率先运用了通过轨道电梯将太阳能传送的系统，解决了由于石化燃料的供给不足导致的能源问题，并取得了支配性的发展。

太阳炉

在暗中秘密开发的半永久能量机关"GNドライヴ"的俗称。不是将重粒子蒸发，而是使其质量崩坏，从而产生巨大的阳电子和光子。太阳炉的有着可以实现超小型化以及使用时不散热的特点。而高达就将这个革新性的系统作为了自己的动力炉。

人革联（人类革新联盟）

以中国和俄罗斯以及印度为中心的国家群。运用"能量传送系统"的时间比联合晚了几年，但作为联合的敌对势力，人革联的支配力也在不断增强。在这种背景下，由于两大势力几乎占有了全部的能源供给，而成为了造成众多纷争的重大原因之一。

GN粒子

在太阳炉开发的过程中，偶然发现的附属品——变异的微中子。在太阳炉使用过程中会自动生成。将GN粒子散布在空中后，可以实现使现有的雷达系统完全失效等各种特殊的效果。

天上人

将太阳之力转给人类

T.O.W テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー™

PS2	本刊译名：传说迷传说 Vol.2				CERO A
	BANDAI NAMCO	6090日元	2007年6月28日		
益智	DVD-ROM	日版	1人	109KB	

传说系列从初代作品上市至今已经有十多个年头，吸引了大量的玩家，并拥有大量传说的FANS。而本款作品则是针对传说FANS的作品，可以让他们在游戏得到感动和快乐。不是传说FANS的玩家也可以在众多的小游戏中得到快乐。在这些小游戏中传说麻将、传说益智很有特色，传说称号的收集与小游戏紧密相连，豪华的声优阵容更会为玩家带来听觉上的享受。□文/雪飞


↑深渊传说主人公集结。

别样的世界，另类的传说！

（カジノ　ゴールドラッシュ）传说赌场

在这里有老虎机（スロット）、梭哈（ホーカー）、黑杰克（ブラックジャック）、百家乐（バカラ）四种小游戏供玩家选择，并且根据玩家选择的对手不同，游戏的难度也不相同。

百家乐（バカラ）

玩家并不亲自抓牌进行比较，而是在庄家（**プレイヤー**）、闲家（**バンカー**）、平局（**タイ**）三者中将赌注投在庄家或闲家或者平局，可以同时押两方或者三方。

玩百家乐的目标是要一手牌的总点数接近9点。A算是1；2至9按面值计算；10和J、Q、K牌按0计算。假如手中所有牌的总点数是10或者更多，减去10，余数就是该手牌的百家乐点数。例如：8+6=14，只取四点以及5+5=10为0点。



闲家和庄家开始游戏后各拿到2张牌。在某些情况下，第三张牌分给玩家或庄家或者两人都有（第三张牌规则）。牌从总共装有6副牌的发牌盒内发出来。

玩家最接近9点，闲家赢。假如此时投注给闲家，获胜赢得一倍的赌金。假如庄家的牌更接近9点，玩家投注的也是庄家，则可以获得95%的赌金奖励。假如闲家与庄家的牌的总点数相同，玩家投注的也是平局，那么则可获得八倍的奖金。

在游戏中按三角键为下最大赌注、圆圈键确定，十字键增减赌注，START键打开菜单。

第三张牌规则：

闲家	
头两张牌的总点数	结果
0—5	拿一张牌
6、7	停止拿牌
8、9	“天王”、停止拿牌

庄家		
手中两张牌点数	闲家的第三张牌点数符合要求拿牌	闲家点数导致不能拿牌
0、1、2	永远拿牌	
3	0、1、2、3、4、5、6、7、9	8
4	2、3、4、5、6、7	0、1、8、9
5	4、5、6、7	0、1、2、3、8、9
6	6、7	0、1、2、3、4、5、8、9

黑杰克（ブラックジャック）

玩家和对手双方的牌面点数接近21点者为胜利，超出21点无须参与比较点数，自动判定失败。2-9点与牌面点数相同，10、J、Q、K为10点，A既可当做1点也可当做11点。开始游戏后先得到两张牌，根据这两张牌的点数玩家可以选择是否继续要牌，如果拿到的两张牌是一张A和一张（10、J、Q、K）则得到黑杰克，除非是敌人也拿到了黑杰克，否则必然赢取一倍半的赏金。

根据自己手中的两张牌来判断是否要牌，比如说手中的牌是2和7一共才9点，点数过小胜利的几率不大，而且要什么牌都不会超出21点，如果拿到了A还是20点，取胜的几率较大，因此玩家在此时应该要牌。当手中的牌非常接近21点数时，玩家就不需要去再要牌，除非是对手已经拿到21点。加倍是玩家增加一倍的赌注，只要一张牌，并且是在玩家手中只有两张牌时才能选择加倍要牌，比如玩家手中是一张3和一张8，两张牌加起来的点数为11，要到什么牌都不会超出21点，而且只要得到一张较大的牌就有很大的取胜几率，因此此时则应该加倍。分牌就是拿到两张相同点数的牌时可以将其分为两家，加一份赌注。比如说手里的牌是两张8，一共为16点，要牌的话很有可能超出21点，不要牌的话取胜的几率又不大，在此时则推荐玩家将牌分成两份，要牌后用两家在与对手比较，只要一份取得胜利即可保证不赔老本，运气好的话还可以大获全胜。

在取得胜利后，玩家还可以利用本金和利润进行猜牌游戏。猜牌游戏在两张牌中选择一张，可以连续进行四次，每次猜中后资金加倍，可以选择停止猜牌，失败则全军覆没。在桌面上已经显示出一张牌B，在旁边有A3、B2的提示，让玩家继续猜后面四张。这个游戏的猜法简单，并且不会浪费玩家很多时间，但想连续猜中则几率过低，想用这个作为挣钱之法则必须依靠绝佳的运气。个人认为猜第一张牌时，可以选择剩余为2的牌，虽然猜中几率很低，但猜错并不会损失很多金钱。而且一旦猜中，后面的两张则可以有较高几率出现剩余3的牌，最后一次则是在A、B各一张牌中靠运气选择一张。

日文名称	中文解释
ヒット	要牌
スタンド	开牌
ダブルダウン	加倍
スプリット	分牌
ダブルアップ	挑战猜牌

梭哈（ポーカー）

本作的游戏用牌是一副牌除大小王外五十二张，一次为双方发完五张牌最后下注，并且可以有一次换牌机会，进行游戏前，玩家必须下注十元，取得该场游戏的胜利者，可以得到下注总资金的两倍报答。得到五张牌后，玩家可以利用一次换牌机会换掉手中不需要的牌，也可以在此时下注，让对手必须在下注后换牌。换完牌后，玩家可以继续下注，也可以选则放弃。五张牌的牌型大小比较由小到大按如下顺序排列，散牌：五张牌互不相连，没有五张的顺子，花色不同，也没有对儿，比如说2、4、5、9、A；一对：手中的五张牌中有一对相同的牌，比如说：2、2、4、6、9；两对：五张牌中有两对相同的牌，比如3、3、5、5、Q；三条：五张牌中有三条相同的牌，比如5、5、5、9、10；顺子：五张牌不同花色但连续成顺，比如5、6、7、8、9；同花：五张牌中没有对，也不成顺，但是却相同花色，比如说红桃7、8、9、J、K；三条一对：五张牌由一组三张和一组对构成，比如A、A、A、K、K；四条：五张牌由四张相同牌和一张散牌组成，比如Q、Q、Q、Q、2；同花顺：五张牌既连续成顺，又是相同花色，比如黑桃的2、3、4、5、6。数字比较则是A最大2最小，花色比较为黑桃最大，红桃次之、梅花第三，方片最小。比较大小时如果双方都是相同的一对，则比较两家剩下的三张散牌中最大的一张，如果都是A则再比较花色，两对三条：牌型由三张牌点相同的牌组成，以A为首的三条最大；两对若遇相同则先比这副牌中最大的一对，如又相同再比第二对，如果还是一样，比大对子中的最大花色。双方都是同花但不是同色的同花时，两方手中最大牌点数高者胜利，比如说一方是同花黑桃的2、3、4、8、10，一方是红桃的A、4、5、7、9，红桃方由于手中的A比黑桃手中的10大，因此红桃同花获胜。在实际的游戏中，顺子以上的牌出现几率很低，三条一对以上的牌更是传说中的牌，可望而不可及。

了解了游戏的简单规则后，在游戏中想战胜对手还需要一些小技巧。最初入手的五张牌只有一次换牌的机会，玩家应按牌型选择需要替换的牌，比如说手中有一对A和杂牌5、7、9，玩家则应该将5、7、9抛弃，争取换到其他的A。虽然玩家也可以将两张A舍弃，争取换到6、8使手里的牌组成顺子，但由于几率较低，因此不推荐玩家进行这样的冒险。在换牌前玩家有下注的机会，如果手中的牌相当不错，玩家则要抓住这次宝贵的机会，尽量下注使敌人需要花费更多的金钱。如果换牌前手中的牌非常差劲，最简单的则是直接投降。在完成换牌后，玩家则要根据敌人刚才换牌时选择的替换牌的张数，来判断敌人手中的牌，在一般情况下对手换牌的张数越少，对手手中的牌越大，当然偶有例外。在这个游戏中，玩家要尽量利用好有限的加注机会，获得更多的金钱，当自己的牌没有希望时，玩家要果断地放弃，减少自己的损失。

日文选项	中文解释
チェック	换牌
ベット	换牌前下注
フォルド	投降
レイズ	换牌后下注
コール	开牌比较大小

老虎机（スロット）

非常简单的一个小游戏，规则简单，只需要停止轮盘转动后在同一行的三列上都是相同的图案，即可按比例获得回报。玩家在装备上道具后，可以使轮盘转动速度减慢，相对容易地将同行三列组合成相同图案。但由于仍然需要玩家眼急手快，并且下注资金较少，需要玩家拿出很长时间才能获取大量金钱，因此在游戏中不推荐玩家在这里赚钱。

图案一	图案二	图案三	赔率
ねこにんボーナス	ねこにんボーナス	ねこにんボーナス	×100
ミュウボーナス	ミュウボーナス	ミュウボーナス	×50
ロゴ	ロゴ	ロゴ	×20
大树	大树	大树	×12
ライフボトル	ライフボトル	ライフボトル	×8
キルマフルーツ	キルマフルーツ	キルマフルーツ	×5
アップルグミ	アップルグミ	アップルグミ	×3
アップルグミ	—	—	×1

（テイルズ オブ ドンジャラ）传说麻将

键位操作：三角键使用人物特技；圆圈键确认键；十字键为选择键。由玩家与三名NPC共同进行，传说麻将由九种颜色的八十一张牌组成，将手中的九张牌凑成相同花色的三组者胜。



传说牌一览

种类	九张牌
TOP己方	クレス、ミント、チェスター、アーチェ、クラース、すず、アミィ、ミラルド、ブラムバルド
TOP敌	ボア、アルラウネ、クレイアイドル、グリーンローパー、チュンチュン、バジリスク、トレント、ビッグフット、ダオス
TOS己方	ロイド、コレット、クラトス、ジーニアス、リフィル、しいな、ゼロス、プレセア、リーガル
TOS敌	マグニス、クヴアル、ロディル、フォシテス、プロネーマ、ユアン、ボータ、マーテル、ミトス
TOA己方	ルーク、ティア、ジェイド、アニス、ガイ、ナタリア、イオン、ピオニー、ミュウ
TOA敌	アッシュ、リグレット、アリエッタ、ディスト、シンク、ラルゴ、モース、ネビリム、ヴァン
精灵	ウンディーネ、ヴォルト、イフリート、セルシウス、シルフ、ノーム、ルナ、シャドウ、オリジン
物品	アップルグミ、ライフボトル、スペクタクルズ、セージ、セボリー、ラベンダー、マスコット、雪ウサギ、ローレライの键
食材	チキン、ポーク、ビーフ、エビ、まぐろ、リンゴ、メロン、ミルク、とうふ

↓传说老虎机，由于下注资金较低，不是赚钱的最好选择。





↑虽然众多人气人物汇聚一堂，但在游戏中并没有紧张激烈的战斗。

人物特技

三代传说系列作中出现的重要人物都在这里进行再现风采，让玩家了解到他们除了拯救世界舍身战斗外的不为人知的一面，更知道了他们的牌品。全部人物都出现并能让玩家直接使用方法简单，就是不断地进行游戏并取得胜利即可。因为有些人物的特技非常强悍，再配合上增加TP值上限的道具和TP消耗半减等道具后，可以大量特技来使用轻松地战胜对手，因此全人物的出现并不需要玩家拿出太多的时间，喜欢这个小游戏的玩家则可以将收集的重点放在算番上。在进行游戏时，玩家可以自行选择对手，也可将选择对手的任务交给电脑，与随机出现的对手战斗。与特技强悍的对手进行战斗时，场上变化颇为丰富，有时会被敌人将特技封印，有时会被敌人陷害得TP值归零，还可能会在自己辛辛苦苦使牌上听等待胡牌时，被敌人强行换走手中的全部好牌，只得到一把乱七八糟胡牌无望的垃圾牌。不过选择强手进行游戏，却可以让玩家最大限度发挥自己的智慧，取得胜利后的成就感也大幅上升。

人物	特技	消费TP	效果
クレス	ロンあがり强化	10	使用5回合内，和别人出的牌获得点数增加。
ロイド	ツモあがり强化	10	使用5回合内，自摸和牌获得点数增加。
ルーク	ドラ强化	10	使用5回合内，手持宝牌和牌获得点数增加。
ミント	特技封印	10	使用3回合内，对手不能使用特技。
コレット	手牌入れ替え	15	将自己手中的牌与对手全部交换。
ティア	得点ダウン	10	使用五回合内对手和牌获得点数降低。
チェスター	必中ツモ	15	立直（リーチ）后很高几率自摸和牌。
ゼロス	牌交换	10	将自己手中的牌与已出的牌交换。
ガイ	ツモ预知	5	预见自己后面抓到的三张牌。
アーチェ	牌シャッフル	5	将自己手中的牌放入未抓牌中，自己全部换成新牌。
プレセア	预告ドンジャラ	10	使用3回合内和牌获得点数增加。
アニス	TPダウン	10	使对手TP值为零。
すず	手牌オープン	5	偷窥全体成员手中的牌。
ユアン	ロン封印	10	使用3回合内，对手不能和别人出的牌。
ピオニー	皇帝敕命	15	使用5回合内抓好牌几率增加。

传说麻将役牌

在玩家和牌后，根据手中的役牌种类计算成绩。高点数的役牌很难收集，必须配合主人公的特技才能进行完美收集。役牌的名称都是根据传说人物特性而来，熟悉传说系列的玩家自己分析判断也能猜出一些役牌组合。

NO	役名	点数	必须牌	必要数	选择牌
001	ファンタジアの仲间たち	8000点	クレス、ミント、チエスター、アーチエ、クラース、すず、アミイ、ミラルド、ブラムバルド	0/0	—
002	ファンタジアの强敌たち	8000点	ボア、アルラウネ、クレイアイドル、グリーンローバー、チュンチュン、バジリスク、トレント、ビッグフット、ダオス	0/0	—
003	シンフォニアの仲间たち	8000点	ロイド、コレット、クラトス、ジーニアス、リフイル、しいな、ゼロス、プレセア、リーガル	0/0	—
004	シンフォニアの强敌たち	8000点	マグニス、ロディル、クヴアル、フオシテス、プロネーマ、ユアン、ボータ、マーテル、ミトス	0/0	—
005	アビスの仲间たち	8000点	ルーク、テイア、ジエイド、アニス、ガイ、ナタリア、イオン、ピオニー、ミュウ	0/0	—
006	アビスの强敌たち	8000点	アッシュ、リグレット、アリエッタ、ディスト、シンク、ラルゴ、モース、ネビリム、ヴァン	0/0	—
007	伟大なる精灵たち	8000点	ウンディーネ、ヴォルト、イフリート、セルシウス、シルフ、ノーム、ルナ、シャドウ、オリジン	0/0	—
008	アイテムもりだくさん	8000点	アップルグミ、ライフボトル、スペクタクルズ、セージ、セボリー、ラベンダー、マスコット、雪ウサギ、ローレライの键	0/0	—
009	食材集め合わせ	8000点	チキン、ポーク、ビーフ、エビ、まぐろ、リンゴ、メロン、ミルク、とうふ	0/0	—
010	両思い	300点	クレス、ミント	0/0	—
011	亲友	200点	クレス、チエスター	0/0	—
012	狩の获物	600点	クレス、チエスター、ボア	0/0	—
013	ダオスをだおす!	400点	クレス、ダオス	0/0	—
014	ケンカするほど仲が良い	200点	チエスター、アーチエ	0/0	—
015	やさしいあにき	200点	チエスター、アミイ	0/0	—
016	尾にしかれマン	200点	クラース、ミラルド	0/0	—
017	淡い恋心	200点	クレス、アミイ	0/0	—
018	アミイの赠り物	600点	クレス、アミイ、マスコット	0/0	—
019	召唤!	500点	クラース	3/9	ウンディーネ、ヴォルト、イフリート、セルシウス、シルフ、ノーム、ルナ、シャドウ、オリジン
020	××料理人	500点	アーチエ	3/9	チキン、ポーク、ビーフ、エビ、まぐろ、リンゴ、メロン、ミルク、とうふ
021	スケベだいまおう	400点	チエスター、ミント、アーチエ	0/0	—
022	わたしのヒーロー	300点	ロイド、コレット	0/0	—
023	イセリアっ子	400点	ロイド、コレット、ジーニアス	0/0	—
024	父さん	200点	ロイド、クラトス	0/0	—
025	凸凹コンビ	200点	ロイド、ジーニアス	0/0	—
026	夙敌	400点	ロイド、ミトス	0/0	—
027	ふたりの神子	200点	コレット、ゼロス	0/0	—
028	魔剑士	200点	クラトス、ゼロス	0/0	—
029	姊想い	200点	ジーニアス、リフイル	0/0	—
030	片思い	200点	ジーニアス、プレセア	0/0	—
031	トモダチ	300点	ジーニアス、ミトス	0/0	—
032	降灵召符!	500点	しいな	3/9	ウンディーネ、ヴォルト、イフリート、セルシウス、シルフ、ノーム、ルナ、シャドウ、オリジン
033	わけあり	200点	プレセア、リーガル	0/0	—
034	ギリギリ料理人?	500点	リフイル	3/9	チキン、ポーク、ビーフ、エビ、まぐろ、リンゴ、メロン、ミルク、とうふ
035	ザアイアンシエフ	500点	リーガル	3/9	チキン、ポーク、ビーフ、エビ、まぐろ、リンゴ、メロン、ミルク、とうふ
036	このアホ神子	200点	ゼロス、しいな	0/0	—
037	银发のモンコレレディ	500点	リフイル	3/8	ボア、アルラウネ、クレイアイドル、グリーンローバー、チュンチュン、バジリスク、トレント、ビッグフット
038	アイテム系	1000点	リフイル、アップルグミ、ライフボトル、スペクタクルズ	0/0	—
039	エクスフイア实验体	300点	プレセア、ロディル	0/0	—
040	フラノールの思い出	600点	ロイド、コレット、雪ウサギ	0/0	—
041	オリジンの封印	300点	クラトス、オリジン	0/0	—
042	传说の四英雄	1000点	クラトス、ユアン、マーテル、ミトス	0/0	—
043	哀しい姊弟	200点	マーテル、ミトス	0/0	—
044	4000年の想い	200点	ユアン、マーテル	0/0	—
045	ディザイアン五圣刃	1500点	マグニス、ロディル、クヴアル、フオシテス、プロネーマ	0/0	—
046	亲子の复仇	600点	ロイド、クラトス、クヴアル	0/0	—
047	レネゲード	200点	ユアン、ボータ	0/0	—
048	姊さん女房	300点	ルーク、テイア	0/0	—
049	マブダチ	200点	ルーク、ガイ	0/0	—
050	アルバート流二番弟子	400点	ルーク、ヴァン	0/0	—
051	ふたりのルーク	300点	ルーク、アッシュ	0/0	—
052	ブタザル!	200点	ルーク、ミュウ	0/0	—
053	幼なじみ	200点	ルーク、ナタリア	0/0	—
054	かわいいー!	200点	テイア、ミュウ	0/0	—
055	ユリアの末裔	300点	テイア、ヴァン	0/0	—
056	教官	300点	テイア、リグレット	0/0	—
057	ケテルブルクっ子	600点	ジエイド、ピオニー、ディスト	0/0	—
058	导师守护役	200点	アニス、イオン	0/0	—
059	元・导师守护役	300点	アリエッタ、イオン	0/0	—
060	恋敌	300点	アニス、アリエッタ	0/0	—
061	许婚	300点	ナタリア、アッシュ	0/0	—
062	实の亲子	300点	ナタリア、ラルゴ	0/0	—
063	イオンレプリカ	300点	イオン、シンク	0/0	—
064	アビスマン	2500点	ルーク、テイア、ジエイド、アニス、ガイ、ナタリア、アッシュ	0/0	—
065	永远の使用人	200点	ガイ、ナタリア	0/0	—
066	ブウサギ世话系	200点	ガイ、ピオニー	0/0	—
067	アニスの玉の兴料理	500点	アニス	3/9	チキン、ポーク、ビーフ、エビ、まぐろ、リンゴ、メロン、ミルク、とうふ
068	お姬样のドタバ	500点	ナタリア	3/9	チキン、ポーク、ビーフ、エビ、まぐろ、タクッキングリンゴ、メロン、ミルク、とうふ
069	见てみたガール	1000点	ナタリア、マスコット、雪ウサギ、ローレライの键	0/0	—
070	亲友?	300点	ジエイド、ディスト	0/0	—
071	ネコミミのモンコレレディ	500点	テイア	3/8	ボア、アルラウネ、クレイアイドル、グリーンローバー、チュンチュン、バジリスク、トレント、ビッグフット
072	说明はガイがします	200点	ジエイド、ガイ	0/0	—
073	第七音谱术士	300点	—	3/6	ルーク、テイア、ナタリア、イオン、アッシュ、ヴァン
074	大咏师のスパイ	300点	アニス、モース	0/0	—
075	圣なる焰の光	200点	ローレライの键	1/2	ルーク、アッシュ
076	神托の盾六神将	2000点	アッシュ、リグレット、アリエッタ、ディスト、シンク、ラルゴ	0/0	—
077	悲恋の片思い	200点	ヴァン、リグレット	0/0	—
078	ネビリムの私塾	1000点	ジエイド、ピオニー、ディスト、ネビリム	0/0	—
079	アルバート流一番弟子	200点	アッシュ、ヴァン	0/0	—
080	圣兽チーグル	200点	イオン、ミュウ	0/0	—
081	相反属性水と雷	200点	ウンディーネ、ヴォルト	0/0	—
082	相反属性炎と冰	200点	イフリート、セルシウス	0/0	—
083	相反属性风と土	200点	シルフ、ノーム	0/0	—
084	相反属性光と暗	200点	ルナ、シャドウ	0/0	—
085	女性型精灵	300点	—	3/4	ウンディーネ、セルシウス、シルフ、ルナ
086	エターナルソードの契约	200点	オリジン	1/3	クレス、ロイド、ミトス
087	消费アイテム	400点	アップルグミ、ライフボトル、スペクタクルズ	0/0	—
088	肉体改造	400点	セージ、セボリー、ラベンダー	0/0	—
089	やみなべ	600点	—	6/9	チキン、ポーク、ビーフ、エビ、まぐろ、リンゴ、メロン、ミルク、とうふ
090	肉食	400点	チキン、ポーク、ビーフ	0/0	—
091	海の幸	200点	エビ、まぐろ	0/0	—
092	フルーツ	200点	リンゴ、メロン	0/0	—
093	主人公	1000点	クレス、ロイド、ルーク	0/0	—
094	ヒロイン	1000点	ミント、コレット、テイア	0/0	—
095	ブロンド乙女	800点	ミント、コレット、ナタリア	0/0	—
096	赤毛男子	800点	ゼロス、ルーク、アッシュ	0/0	—
097	弓使い	300点	チエスター、ナタリア	0/0	—
098	ピンク色	300点	アーチエ、プレセア	0/0	—
099	精灵と契约せし者	300点	クラース、しいな	0/0	—
100	藤林さん	300点	すず、しいな	0/0	—
101	お姊さん气质	300点	リフイル、テイア	0/0	—
102	ちびっこ	800点	すず、ジーニアス、アニス	0/0	—
103	ハーフエルフ	600点	アーチエ、ジーニアス、リフイル	0/0	—
104	知性派	800点	クラース、リフイル、ジエイド	0/0	—
105	ハーレム	800点	ゼロス	5/12	ミント、アーチエ、すず、アミイ、ミラルド、コレット、リフイル、しいな、プレセア、テイア、アニス、ナタリア
106	クール娘	300点	すず、プレセア	0/0	—
107	ボインちゃん	800点	ミント、しいな、テイア	0/0	—
108	ぺったんこ	800点	アーチエ、コレット、アニス	0/0	—
109	金ヅル	400点	アニス	2/5	ルーク、ガイ、ピオニー、ゼロス、リーガル
110	女性恐怖症	800点	ガイ	5/12	ミント、アーチエ、すず、アミイ、ミラルド、コレット、リフイル、しいな、プレセア、テイア、アニス、ナタリア
111	历代スケベだいまおう	800点	チエスター、ロイド、ガイ	0/0	—
112	未成年	600点	—	6/13	クレス、ミント、チエスター、アーチエ、すず、ロイド、コレット、ジーニアス、しいな、ルーク、テイア、アニス、ナタリア
113	大人	600点	—	6/8	クラース、クラトス、リフイル、ゼロス、プレセア、リーガル、ジエイド、ガイ
114	男の世界	1000点	—	9/15	クレス、チエスター、クラース、ラムバルド、ロイド、クラトス、ジーニアス、ゼロス、リーガル、ルーク、ジエイド、ガイ、イオン、ピオニー、ミュウ
115	乙女の园	1000点	—	9/12	ミント、アーチエ、すず、アミイ、ミラルド、コレット、リフイル、しいな、プレセア、テイア、アニス、ナタリア

（テイルズ オブ パズル）
传说益智

玩家在游戏中可以与四名美丽的传说系列女主人公进行对战，对战的难度也因人而异，战胜最后的对手才是玩家的最终目标。虽然胜利奖金不高，但却值得挑战。

这里玩家最初只能与一名对手战斗，随着胜利的增加和游戏的进行，可以出现另外两名对手。出现第四名对手的条件则必须玩家完成风雪の地的战斗任务后，取得セルシウスの泪。根据四名对手的出现时间不同实力也不相同，战胜最后一名对手难度最大。

游戏的规则非常简单，玩家只需要在3×3的九格场中，不断消去出现的人物牌，将全部人物牌顺利消除或者是在全部人物牌出现后，九格场地中还有空位即可取得胜利。人物牌分为六种颜色，除了灰色的迪斯牌外，每种颜色都有两名不同人物，将两名同色但不同人物的牌放在相临位置即可消除掉这两枚人物牌。因为灰色的牌只有迪斯一种，因此只能在与消除的两枚同色人物牌相临时，才会被消除。

进行游戏时，玩家应该将不同颜色的牌尽量分散安放，为它周围留下空位，使出现相同颜色不同人物的牌时有地可放。在游戏中会出现即将出现人物牌的颜色提示，玩家应按照该提示来码放手中的人物牌。当玩家金钱富裕，购买到了针对传说益智的道具后，可以在九格场地全部被人物牌占领时，使用该道具将场上全部人物牌消除。虽然这样便于玩家取得胜利，但是却会影响到胜利后评价，因此玩家还是应该多多动脑，不要依靠道具通关。游戏的时间也是影响游戏评价的要素之一，因此玩家想获得更高的评价得到更多的金钱，就一定要眼急手快，在最短的时间内准确地码放好每一枚人物牌。



过关评价

难度	主人公	时间	时间称号	综合称号	基本得分	得分称号
イージー	コレット	25秒内	ジェット少女	タイニーエンジェル	2000以上	白衣の天使
ノーマル	ミント	45秒内	ターボおとめ	ビショップ	2900以上	ワンピース
ハード	ティア	45秒内	マツハレディ	クールレディ	3400以上	憧れのお姉さま
マニア	セルシウス	50秒内	—	アイテム"カキ氷"	—	—

（テイルズ オブ スナイパー）
传说射手

传说系列三代作品的第一男主人公仍然是本小游戏的主角，游戏的任务则是营救可爱的小怪物缪。三名主人公都有各自的特殊物品，而这写特殊物品也决定了游戏的难度。

玩家可以从传说三代的主人公选择一名进行游戏，三名主人公的特技不同，使用效果也不相同，推荐初级玩家使用**ロイド**，因为他可以无条件复活缪一次，装备全道具后可以复活三次。游戏分为三个难度供不同玩家选择，最低难度下可以轻松完成任务，但同样获得的金钱则远逊于最高难度，建议还是先由最基础作起，熟悉了游戏系统后再挑战极限，也让可爱的缪少死几次。

游戏的任务就是拯救危机中的缪，每一关都会出现不同的敌人逼近地图上的缪，无论是他们发起的攻击还是他们自身，接触到缪一次便会损失缪一格体力。玩家作为一名射手，要使用枪武器攻击敌人和他们的武器，将其击毙保护可怜的缪。有的敌人可以一击毙命，有的敌人则是连中数枪依然毫发无伤，因此玩家必须瞄准敌人后快速射击，在他们接近缪以前将其消灭。消灭掉一定数量敌人后，缪的头上还会出现各种标志，他们则是传说系列中的召唤兽，玩家击中缪头上出现的标志后，会产生各连击、强击、回复缪体力、消除屏中敌人、大面积攻击等特殊效果。其中连击和强击都有弹药限制，并可以带到下一小关。在游戏中玩家不慎攻击到缪，并不会损失他的体力，但是却会影响到游戏评价。

在商店中购买道具后，可以提升缪的体力、提升主人公特技使用次数、提升召唤兽出现几率等，可以大幅度降低游戏难度，更是挑战高难度游戏挑战的必须品。根据完成的情况不同，玩家可以得到不定的奖励，影响奖励资金数量的有命中率、误伤率等多种因素，想得到高额的回报，玩家必须苦练基本功。



物品	初期值	最大值
アップルグミ	5	12
ライフボトル	1	3
アワーグラス	1	5
ミュウ的体力	3	10

出现敌人

类型	注意点
ウルフ型	速度快，应优先消灭
ゴーレム型	移动速度缓慢，不必急于消灭
ピヨピヨ型	大量出现或左右出现时应尽早消灭
ガンナー型	最好在发射导弹前将其消灭
ハーピー型	完成10关后出现，优先消灭
	它们的魔法弹

过关评价

项目	目标
スコア	越高越好
时间	越快越好
射击回数	越少越好
命中率	越高越好
会心一击率	越高越好
准星移动	越少越好
召唤精灵	越多越少
物品使用	越少越好
障碍物破坏	越多越好
受伤害次数	越少越好
误伤缪次数	越少越好

召唤精灵

精灵名称	效果	注意点
イフリート（炎）	射击范围大增	连射速度慢
ウンディーネ(水)	为ミュウ回复体力	无
シルフ(羽)	为主人公回复物品数	主人公物品满值时使用无效
ノーム(岩)	空中落下三块巨大岩石	有使用次数限制
ヴォルト(电)	秒杀地图中敌人（ゴーレム型损失部分体力）	无
セルシウス(冰)	连续射击	命中率容易下降

（タイミングバトル）
即时战斗

本作的战斗系统与传说系列正统作的战斗系统毫无关联，就是一个简单的小游戏。不过虽然游戏本身简单，但却需要玩家眼明手快，考验玩家判断力与行动力。

本作中唯一的战斗系统，其实是算不上战斗的战斗。在游戏中会出现各种敌人，在敌人身上出现一个靶子，靶子中央会出现旋转变化的图形，当图形全部显示为红色时，玩家按下攻击键盘，出现成功字样时，则攻击成功击败敌人。但如果玩家发动攻击时，图形显示为蓝色，则是任务失败。不同敌人的图形旋转速度不同，发动攻击的时机因此不同。在进行战斗时，玩家应该多观察多等待，掌握图形变化后再发动攻击。在战斗时还会出现我方的同伴，如果玩家在此时发动攻击，即使图形显示为红色攻击成功，也会因为误伤同伴而任务失败。因而玩家还得考虑到同伴的安危，绝对不能贸然出击。





（アイテム）道具



因为本作中几乎没有战斗，因此道具的作用发生了彻底地改变。这些道具针对各种小游戏，并可以让玩家能相对轻松地完成小游戏，大部分道具都需要玩家花钱购买。

名称	效果	适应游戏	入手方法	价格	名称	效果	适应游戏	入手方法	价格
アップルグミ	クレス物品数增加	传说射手	商店万屋ファンダム亭购买	1200	大吟醸・和誉	过关奖励提升	传说益智	商店万屋ファンダム亭购买	1000
アワーグラス	ルーク物品数增加	传说射手	商店万屋ファンダム亭购买	1500	パルマコスタワイン	过关奖励提升	传说益智	商店万屋ファンダム亭购买	2000
ジェットブーツ	枪口移动速度增加	传说射手	商店万屋ファンダム亭购买	6000	フラノールバーボン	过关奖励提升	传说益智	商店万屋ファンダム亭购买	1500
セージ	缪体力加1	传说射手	商店万屋ファンダム亭购买	2000	キュアボトル	放入场地最后的是迪	传说益智	商店ねこにん堂购买	30000
ダイヤモンド	召唤精灵出现几率上升	传说射手	商店万屋ファンダム亭购买	10000		斯特牌时，消除全部人物牌			
ミスティシンボル	召唤精灵效果上升	传说射手	商店万屋ファンダム亭购买	5000	ミラクルボトル	容易出现同色的人物牌	传说益智	商店万屋ファンダム亭购买	50000
ライフボトル	ロイド物品数增加	传说射手	商店万屋ファンダム亭购买	2000	リバースドール	一次消除场上九枚人物牌	传说益智	商店万屋ファンダム亭购买	50000
れんしゃき	连击能力少量上升	传说射手	宝箱	—	アイフリードハット	降低老虎机轮盘旋转速度	老虎机	商店万屋ファンダム亭购买	10000
ワンダーシンボル	击毙敌人获得点数增加	传说射手	商店万屋ファンダム亭购买	1500	ブルーセフィラ	老虎机命中率上升	老虎机	完成传说射手最高难度	宝箱
アタックシンボル	命中敌人必然是会心一击	传说射手	商店ねこにん堂购买	100000	シルクハット	百家乐中庄家胜率上升	百家乐	商店万屋ファンダム亭购买	59
ターコイズ	不易成为敌人特技使用目标	传说麻将	商店万屋ファンダム亭购买		ねこにんミトン	梭哈中抓好牌几率上升	梭哈	商店ねこにん堂购买	1
ムーンストーン	最大TP增加5	传说麻将	商店万屋ファンダム亭购买	3000	雪ウサギ	容易得到黑杰克	黑杰克	商店ねこにん堂购买	21
メンタルリング	TP回复量增加	传说麻将	商店万屋ファンダム亭购买	2500	マジカルポーチ	移动时获得资金奖励	地图移动	传说麻将中用ユアン获得冠军	—
アイフリードの镜	传说麻将中必然得到自牌	传说麻将	传说益智战胜4名对手各五次	—	ウイングパック	ねこにんカーソルの	地图移动	商店万屋ファンダム亭购买	1000
フェアリィリング	使用特技TP值半减	传说麻将	商店万屋ファンダム亭购买	99999		移动速度上升			
ドラゴンの牙	必然得到宝牌	传说麻将	商店ねこにん堂购买	10000	ダウジングスティック	发现隐藏物品	地图移动	商店ねこにん堂购买	76500
ブルータリスマン	防御敌人特技ロン上がり	传说麻将	商店ねこにん堂购买	100000	ねこにんの证	进入ねこにん堂	地图移动	宝箱	—

商店ねこにん堂出现条件:

完成异闻录后，在老虎机上完成ねこにん；ジーニアス得到ねこねここねこ称号；购买ウィングパック。

游戏流程



本作的五篇小故事为玩家讲述了三代传说中的不为人知的故事，以对话形式完成，只有一点点即时战斗需要玩家挑战，不过就算是失败了也不会影响游戏的继续进行。

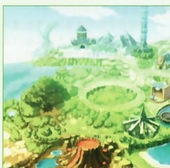
アーチェ篇

达成率影响	选择内容	称号等
战斗	成功	アーチェ取得セパレート称号
	失败	对话变化
对话选择1	命の恩人にそんな态度取っていいの?	アーチェ取得命の恩人称号
	もしかして怒ったあ?	—
	あたしが助けなかったら大変だったよ	—
对话选择2	剑士になろう!	クレス取得努力の剑士称号
	法术师がいいね!	ミント取得やさしいナース称号
	召唤士なんてどう?	クラース取得むっつり称号、
		アーチェ取得ハーフエルフ称号
	思い切って忍者! 华丽な身のこなし?	—
	的确な判断力	—
	平常心を保つこと?	すず取得クールなにんじゃ称号
	意表をついて弓使い!	后半对话变化
回避攻击	成功连续回避	アーチェ取得ひらりガール称号
战斗	失败	对话变化
	成功	チェスター取得スナイパー称号
	失败	—

クラトス篇

达成率影响	选择内容	称号等
对话选择	マーテル、か	—
	ファンダリアの花、か	リフィル取得博识称号
	育ち饰り、か	ロイド取得育ち饰り称号，对话后半变化
对话选择	无视する	—
	からかう	クラトス取得先生称号
	フォローしてやる	—
谁と行く?	ミトス　攻击成功	クラトス取得师弟コンビ称号
	ユアン　攻击成功	クラトス取得战神称号
回避攻击	成功	クラトス取得斗神称号

↓随着游戏的进行，在异世界中会逐渐出现新的场所。





↑阿修虽然对路库冷嘲热讽态度恶劣，但其实在心中早已把路库当作自己的弟弟，其他同伴们也是心知肚明，但谁也不好意思当众揭穿阿修。

ティア篇

达成率影响	选择内容	称号等
对话选择	どうして私が！？	ティア取得毅然称号
	わかったわ。	—
	……	—
模拟战斗	果敢に突っ込むを2连续	取得カンタビレ流称号
	わざと隙を作るを2连续	取得リグレット流称号
	それ以外の组み合わせ	—

ジェイド篇

达成率影响	选择内容	称号等
对话选择	仕事を片付けたら行く	取得幼なじみ称号
	行くつもりはない	—
	胜手に一人で行け	—
攻击	三连续成功	取得ナイスコンビ称号
说得	ジェイドが说得	アニス取得导师守护役称号
	ガイが说得	—
	ピオニーが说得	—
战斗	成功	取得动摇称号

称号

在传说系列中称号是一大特色，利用称号可以提升主人公的能力，取得方法也别出心裁。本作中称号并没有实际的作用，只是有趣的收集要素，玩家在进行小游戏也要注意收集。



主人公	称号名	取得方法
クレス	みならいけんし	初期获得
クレス	努力の剣士	アーチェ篇对话中选择“剣士になろう！”
クレス	ガンマスター	传说射手得到10万点数
クレス	チーグルガード	传说射手完成高级难度挑战
クレス	マツハ青年	传说射手时间评价S级
クレス	ジャラマスター	传说麻将获得第一名
クレス	ライフセーバー	传说射手命中率取得S级评价
ミント	ヒーラー	初期获得
ミント	やさしいナース	アーチェ篇对话中选择“法术师がいいね！”
ミント	ビショップ	45秒完美完成传说益智
ミント	ターボおとめ	45秒完成传说益智
ミント	ジャラひめ	传说麻将获得第一名
ミント	ワンピース	传说益智2900点以上完成
アーチェ	マジックユーザー	初期获得
アーチェ	命の恩人	アーチェ篇对话选择“命の恩人にそんな态度取っていいの?”
アーチェ	ハーフエルフ	アーチェ篇对话选择“召唤士なんてどう？”
アーチェ	ひらりガール	アーチェ篇即时战斗中连续两次回避敌人攻击
アーチェ	ジャラメイジ	传说麻将中取得第一名
アーチェ	红四点	传说麻将中女性四人对局
アーチェ	セパレート	アーチェ篇最初的即时战斗取胜
クラース	まほうがくしゃ	初期
クラース	むつつり	アーチェ篇对话中选择“召　曰郡胜螨皮嗓Γ俊
クラース	海の男?	ねこにん堂中购买
チェスター	ハンター	初期获得
チェスター	スナイパー	アーチェ篇中，チェスター的即时战斗成功
チェスター	ジャラアーチャー	传说麻将中取得第一名
チェスター	ビキニパンツ	完成风の吹く场所中的即时战斗
藤林すず	すずめにんじゃ	初期获得
藤林すず	クールなにんじゃ	アーチェ篇中すずの特训选择一番下
藤林すず	ジャラにんじゃ	传说麻将中取得第一名
藤林すず	子どもの水着	传说麻将中和得需要すず的牌
ロイド	剑士	初期获得
ロイド	育ち饰り	クラトス篇选择“育ち饰り”
ロイド	ガンマスター	传说射手获得10万点数
ロイド	チーグルガード	完成传说射手最高难度
ロイド	クリティカル免许传	传说射手中会心一击评价S级
ロイド	ジャラ豪	传说麻将取得第一名
ロイド	祭りだワッショイ!	传说射手射击回数S级评价
コレット	かけだし神子	初期获得
コレット	タイニーエンジェル	25秒内完美完成传说益智
コレット	ジェット少女	25秒内完成传说益智
コレット	ジャラエンジェル	传说麻将取得第一名
コレット	白衣の天使	传说益智力2000点以上完成
クラトス	佣兵	初期获得
クラトス	先生	クラトス篇对话选择“ユアンをからかう”
クラトス	师弟コンビ	クラトス篇中选择ミトス即时战斗成功
クラトス	战神	クラトス篇中选择ユアン即时战斗成功
クラトス	斗神	クラトス篇中成功回避ユアン的攻击
クラトス	テトラスラッシュ	ねこにん堂购买
クラトス	4000年の想い	完成クラトス篇
ジーニアス	マジックユーザー	初期获得
ジーニアス	ウォーロック	在黑杰克中短时间游戏
ジーニアス	アイテムコレクター	购买全部商品
ジーニアス	ねこねここねこ	在大地图上来回散步
ジーニアス	子どものはっぴ	商店ファンダム亭购入
リフィル	教师	初期获得
リフィル	博识	クラトス篇中对话选择“ファンダリアの花、か”
リフィル	爱でる人	完成全部画廊
リフィル	きれいなゆかた	商店ねこにん堂购入
藤林しいな	谜の暗杀者	初期获得
藤林しいな	トレジャーハンター	拜访地图上全部地点
藤林しいな	メイド	“时の狭间の物语”中取得
ゼロス	魔剑士	初期获得
ゼロス	ジャラ剑士	传说麻将取得第一名

主人公	称号名	取得方法
ゼロス	话し好き	完成画廊收集
ゼロス	アロハーオエー	在传说麻将中不断使用特技
プレセア	寡默な娘	初期获得
プレセア	ジャラ娘	传说麻将中取得第一名
プレセア	红一点	传说麻将中与三男对决
プレセア	ねこねこねねこ	传说麻将中和特定牌
リーガル	囚人兵	初期获得
リーガル	ダンディ	梭哈连胜后走出赌场
ルーク	公爵子息	初期获得
ルーク	ガンマスター	传说射手得到10万点
ルーク	チーグルガード	完成传说射手最高难度
ルーク	ベルセルク	传说射手中破坏障碍评价S级
ルーク	バカボンド息子	连续完成传说射手三难度
ルーク	ジャラ子爵	传说麻将中取得第一名
ルーク	ソードオブソード	老虎机中连续取得大奖
ルーク	お金持ち	拥有100万金钱
ルーク	运动部	传说射手中物品使用率S级评价
ティア	谜之侵入者	初期获得
ティア	毅然	ティア篇中对话选择“どうして私が!?”
ティア	カンタビレ流	ティア篇对话中连续选择“果敢に”
ティア	リグレット流	ティア篇对话中连续选择“隙を作る”
ティア	カンタビレの弟子	完成ティア篇
ティア	クールレディ	45秒内完美完成传说益智
ティア	マツハレディ	45秒内完成传说益智
ティア	ジャラ姊さん	传说麻将取得第一名
ティア	假装パーティ	全员称号收集
ティア	憧れのお姊さま	3400点以上完成传说益智
ティア	幼き时	完成ティア篇
ジェイド	大佐	初期获得
ジェイド	幼なじみ	ジェイド篇对话选择“仕事を片付けたら行く”
ジェイド	ナイスコンビ	ジェイド篇ピオニー的即时战斗三次成功
ジェイド	动摇	ジェイド篇インディグネイション即时战斗成功
ジェイド	ギャンブラー大佐	进入カジノ
ジェイド	ファンダムキング	游戏30小时以上
ジェイド	执事	完成“时の狭间の物语”
アニス	导师の付き人	初期获得
アニス	导师守护役	ジェイド篇对话选择“ジェイドが说得”
アニス	ジャラガール	传说麻将取得第一名
アニス	お娘样	完成“时の狭间の物语”
ガイ	护卫剑士	初期获得
ガイ	ハレンチ	完成ジェイド篇
ガイ	ジャラナイト	传说麻将取得第一名
ガイ	すけべ大魔王	传说麻将中与三女性对局
ガイ	归宅部	传说麻将中不断使用特技
ナタリア	キムラスカ王女	初期获得
ナタリア	キムラスカの星	百家乐中连胜后离开赌场
ナタリア	买い物好き	购买全部商店道具
ナタリア	丽しの转校生	商店ファンダム亭购买
アッシュ	六神将	初期获得
アッシュ	生徒会	成功完成与ロイド的即时战斗



↑在传说射手中，罗多也登场作出精彩的表演。

↓当三队传说人马集合时，产生误会，部分队员竟然混战一团，不过好在最终是皆大欢喜。



ROCKMAN ZX ADVENT

ロックマンゼクス アドベント

作为已经诞生了二十年的硬派动作游戏，《洛克人》系列的寿命可以从FC时代一直延续到DS,可见除了游戏本身的特色外，游戏另外还是有一些独特的魅力。游戏可以让硬派高手反复地挑战几十次，甚至上百次，《洛克人》本身还是有吸引力的。 □文/龙马

NDS	本刊译名：洛克人ZX降临			CERO A
	CAPCOM	3900日圆	2007年7月12日	
动作	卡带	日版	1人	64MB

全程真人配音的洛克人游戏，二十周年得到继续光辉发扬。

游戏基本操作简介

方向键	控制角色的移动、射击跳跃方向、对话
A键	发动A洛克人的全体特殊攻击，消耗所有能量（A洛克人独有）
B键	跳跃
X键	选择变身角色
Y键	主武器
L键	冲锋
R键	副武器

序天

主角格雷从破碎的试管里面苏醒，正在想自己是谁的时候，出现了一名飘浮在空中的少女。少女自称潘多拉，并说自己是来处理失败品的。而格雷正是这个失败品。幸好格雷够机灵，找到一个机会赶紧逃出了房间。从房间里出来后一直前进，路上会学下蹲前进、射击、跳跃等洛克人的人形技能。最后，出现大眼睛首领怪。可以跳到他的手平台上，射击他的大眼睛。注意大眼睛发射的射线和嘴中吐出的子弹攻击，还需要注意它使用双手合十的攻击。OK，迅速地消灭他……

第一天 运输列车

格雷又在一个陌生的房间突然苏醒。还来不及多想，就从外面走进一个战士。格雷以为自己还在危险之中，于是急忙举枪瞄准。经过来人解释，原来，格雷被猎人基地的战士在野外发现，然后带回到基地进行救助。战士告诉格雷来隔壁房间，可以告诉他更多的关于猎人基地的消息。在隔壁房间，这名战士给了格雷猎人基地的猎人执照，说他以后可以帮助基地完成任务，而且现在就在运输列车那里有一个任务等待着他。

从房间里面出来，一直向右前进，穿过猎人基地2号，仍然向右行。来到运输列车，这里会有另外一个战士在等待格雷。在列车上，正和这名战士说话的时候，出现剧情。由于突然出现敌人攻击，于是战士吩咐格雷留在这里观察，他自己先去前方看看情况。战士刚走，之前的少女潘多拉就和一个手拿镰刀的洛克人出现。镰刀洛克人还嘲笑少女连这种失败品都无法处理，于是他打算亲自处理。镰刀洛克人一个刀光攻击，格雷立刻身受重伤。就在格雷不知所措的时候，他发现一个声音开始召唤自己。声音自称模型A，并要求格雷集中精神，并且大喊洛克人的名字。于是格雷就这样变身成为了A洛克人。敌人停止了同格雷的战斗，留下了洛克人的命运之类的话，然后就离开了。

谈话结束后，游戏正式开始。本关流程很短，主要是熟悉A洛克人的各种能力。一直前进就会遇到首领。

首领战：大狗

小心大狗的3方向火箭射击，注意它的冲击进攻，包括向上冲击撞破天棚和空中向格雷的冲击。打到一半血左右后，大狗开始发动双回旋镖攻击。

结束，原路返回，来到猎人基地，通过剧情和三贤人的对话。发现原来之所以敌人对格雷不放，原来是他的身上带有重要东西。

第二天 寒冷流冰

从猎人基地3号向右，来到寒冷的流冰之地。本关需要注意在冰块上面会有滑动动作，同时墙壁上

的边缘如果被冰块包围的话，无法进行攀爬动作。一直前进，经过一个记录点。会来到一个无法通过的通道。在这里可以变身大狗，使用火箭射击打碎下面的冰块，向下前进。

水中会遭遇中首领战。注意首领出现的位置还有他的触手攻击。结束，继续前进。发现上方有浮冰阻挡。利用大狗的冲击技能，可以跳到上面。下一场景，需要继续使用大狗的火箭和冲击能力打碎冰块障碍。分别找到并破坏五扇门里面的机关。剧情，出现冰火两名洛克人。剧情结束之后，立刻本关首领战。

首领战：潜艇

潜艇出现后就会使用对自己攻击加速的技能，这样就要在它的种种迅速攻击和冲锋下小心躲避。冰箭分平射和向下斜射两种，第一种经常配合冲锋使用，而第二种也非常容易闪避。另外还有一个全屏幕的冰箭射击，站在屏幕的正下方，可以轻易地躲避。潜艇喜欢在平射冰箭后发动冲锋，或者在遁地的时候发动冲锋。前两种很好躲避 对于大范围冰箭攻击 可以站在中间躲闪。

结束，通过传送点记录并回到猎人基地。

第三关 绿塔

还是从猎人基地3号出发，从通往第二关上方的梯子可以来到第三关——绿塔。通过锁定攻击打开挡在面前的大门。刚刚进入房间，突然出现红色警报，前方的路被关闭，回去的路也被关闭，现在开始只有从上方通过。注意场景里面有伪装成能量的敌人，靠近后才会变身成敌人。在最上面右面的房间里会遭遇中首领——机械蜘蛛。机械蜘蛛的主要攻击方式有3种，包括触手攻击，触手旋转，还有小蜘蛛攻击。首领的关节部位和头部都是攻击目标，使用A洛克人的锁定攻击可以轻松击破。机械蜘蛛在使用触手攻击之前，可以看到它的抬爪姿势。机械蜘蛛被消灭后，旁边会炸开出口。出去（无论是第几层），来到最上方，然后一直向左，经过记录点，遇到本关首领。

首领战：藤花

攻击方式主要为射击。可以控制格雷总是保持在首领脚下，即可轻松击破。地面上的首领会使用触手攻击或者向上发射飞镖攻击。在管子上面首领会变成人形移动，同时发射3到4枚飞镖攻击，另外还有一个射线进攻。它的电藤攻击还会使管子带电，无法接触。然后又是剧情，出现另外两个洛克人。下一场景，利用藤花可以在管子上攀爬的能力，同时控制方向键



使用攻击键，可以向前挪动。结束，来到传送点，现在可以回到刚才发生警报的地方，穿过之前紧闭的大门，来到传送点，记录但是不用回到基地。

OK，现在已经拥有了3种元素的能力，分别是藤花（电）、大狗（火）、潜艇（冰）。

在这个传送点，继续向右，来到一个新的场景。不要走下方的场景，那个是去第二关的捷径。仍然向右，进入大门，里面有个需要三个元素的谜题。好了，先用大狗的冲击打破前方的障碍，并用火开启机关。然后进去。使用潜艇来到下面的房间，用冰开启机关。最后再回到上面，使用大狗的上冲击，打开天棚。使用藤花的攀爬，并用电攻击开启机关。好了，现在从大门出去，门右边的三个大门也已经打开了。



第四关 油田

进入房间后一路前进，注意本关场景广阔。经过一个记录点，出现一个需要使用藤花攀爬通过的地方，接着就是中首领。首领只会原地不动地发射攻击，注意近身时还会使用下压攻击。攻击对方的头部，躲避对方的麻痹攻击，一会就可击破。下一个场景，仍然需要使用藤花。这里会有一个非法猎人战士请求帮助他的伙伴，同时告诉格雷，这里的电能不够，需要在动力室打开另外4个电源才可以打开大门。注意这里有一个房间数据室（DATA ROOM），暂时无法进入，需要消灭掉本关首领后才能进入。先进入电力室使用电属性的藤花的蓄力攻击开启电源，然后搭乘电梯分别到3楼和1楼解救非法猎人战士，这样就可以通过大门。经过记录点和一段剧情后，准备和本关首领战斗。

首领战：火洛克人

对方的移动不是非常迅速，而且一种射击还带有轨道。注意不要在对方的头上战斗即可。对方攻击力强，但是攻击范围小，而且发动冲击之前还有预兆，同样可以用锁定攻击轻松击破。战斗胜利后，获得对方的能力。来到隔壁房间，使用刚刚得到的能力，火弹的蓄力攻击可以打开障碍。本来浑身哆嗦的非法猎人长官还以为是敌人，当听到格雷是来帮助他的，马上又神气活现。回到刚才无法进入的数据室，在传送点上可以得到本关奖励，同时记录回到猎人基地。

第五关 大本营

回到第一关的运送列车场景，在经过曾和大狗决斗的地方后继续向右，现在可以来到新的场景——敌人本部。穿过几个上升房间，乘坐电梯，之后会来到敌人的大本营。注意房间里面的敌人数量众多，小心里面自杀式的摩托车攻击，还有随时从前面跑过来的敌人。经过一个记录点，然后和本关首领战斗。

首领战：幻影洛克人

对方速度很快，可以随时隐身，而且飞镖种类也有3种，小心地有耐性地躲过即可胜利。对于对方发动的大回旋镖攻击，在地面上的第一种跳起即可躲避。空中的第二种需要连续跳跃才能躲避。

结束，来到隔壁。在这里要使用刚刚得到的幻影洛克人的能力。利用他的夜视能力可以看更大范围，使用他的悬挂能力跳到平台上面。当吊挂在平台上时，连打两次上方向键可以登上平台，同样在平台上连打两次下方向键可以吊挂在这个平台上。

下个场景里面的空间也非常大，而且在开始就会碰到中首领——机械苍蝇。只要普通的攻击便可轻松击破，注意躲避对方发射的子弹和小苍蝇攻击。穿过前面众多的高楼，乘坐飞行器可以击碎厚重的玻璃窗。一直向右，然后出现三贤人的剧情。从剧情里面知道，三贤人之一的阿路巴多阴谋控制世界。格雷正好出现向他发动射击进攻，但是阿路巴多明显什么事也没有，轻松地就离开了。

第六关 浮城

好了，继续向右前进，通过传送点直接回到基地，或者通过传送点可以直接来到第六关。在本关的各个场景中都可以使用大狗，因为它的跳跃能力非常适合这里的距离，而且大范围的火力攻击也不错。关卡里首次出现可以隐形的敌人，如果不在对方第一次出现时消灭，则很难消灭。还有，在第二、第三场景时，有的地方需要使用幻影洛克人。在有旋风的情况下，利用大狗的跳跃能力，掌握旋风的时机可以通过各个飘浮的平台。注意有的平台上下还会移动，而且前后还会有旋风不断地上下穿行。经过3个飘浮的场景，然后就是本关首领。

首领战：风洛克人

对方实力很强，动作灵敏，特别是攻击方式多样。注意他的连斩的第三刀是刀波。还有旋风斩，注意站位即可轻松解决。对方还会在空中使用冲锋斩击，注意此时冲锋跑到对方身后。否则会被对方挤在版边攻击。

结束，在隔壁的房间利用他的滞空能力。跳到旁边的墙上的高处，然后滞空可以得到晶片。继续前进，在传送点记录，同时继续下一关。

第七关 高速公路

穿过第一个场景，经过一个记录点，不久立刻遭遇中首领——战斗机。战斗时使用火洛克人，向上射击可以消灭敌人，注意躲闪导弹引爆的汽车，会秒杀。继续前进，在第三个场景遭遇本关第二个

中首领。对方会有四个可以攻击的护体，注意，只有攻击中间的本体才可以消灭敌人。之后立刻是本关首领。

首领战：冰洛克人

注意对方的冰龙攻击和大范围攻击。对方在水中移动异常灵活，而且会从不同角度攻击。发射的冰龙可以消灭。

消灭对方后，获得冰洛克人的能力。按住B键可以在水中漂浮。来到传送点，继续下一关。

第八关 废料处理场

本关的地形错综复杂，而且敌人也会从所有角度展开攻击，包括从天棚上面活象忽然或者从地面忽然冒出。而且场景中特有的废料处理设施，格雷如果不迅速或者跳跃通过，很快便会陷入其中。场景中还有大量需要使用幻影洛克人能力的机关。比如，使用吊挂和悬挂的能力抓住并开启开关，可以打开机关。OK，第一个场景里面会有敌人忽然从地面出现，注意躲开。在进入右面的房间得到晶片后，一直向下前进穿过出口。然后是一段单行线，一直向前进，爬上楼梯可以进入一个带机关的场景。在此时变身幻影洛克人，使用吊挂拉动或者射击机关，打开障碍。经过记录点，在第二个场景出现落石，掌握好时间，很容易躲闪。进入第一扇门里面的第一扇门，这里面需要后面得到的蜜蜂飞行能力才可以得到晶片。出去进第二扇门，陷入地面的废料下面，攻击机关关闭落石。从出口出去会回到第二场景。这次走第三扇门，不要走上面和右面的门，那样会回到第二场景。在这个房间里面，走下方的门。仍然使用幻影洛克人的吊挂能力通过这里。然后这里会出现一个需要同时使用吊挂开启机关和通过的地方。可以使用格雷站在机关上面，这样可以保障节省通过时间，然后迅速地跳过管子，使用冲刺进入下个房间。里面同样有三扇门，不要进第一个假门，走第二扇门。OK，下个场景都是机关解谜，除了前两个房间外，第三个房间的谜题比较困难。但是谜题不复杂，而是考验逻辑。记住每个障碍移动的规律的同时，有时还要反向思维是谜题关键。通过了这个房间，经过记录点，然后是本关盛大出场的首领。

首领战：骷髅吉他手

对方可以隐身，而且他的三方向声波攻击可以生出杂兵，他还有一个大范围攻击技。吉他声波攻击时可以反弹射击子弹。其实这些攻击都不算什么，关键是首领总会用身体攻击格雷，比较不容易躲闪。

结束，在隔壁房间出现剧情，之前出现过的少女潘多拉再次出现。之后在另外一个隔壁房间变身骷髅吉他手，使用它可以在墙上站立的能力打开机关。然后来到记录点，直接下一关。

第九关 控制中心

场景一中注意天上掉落的火焰，火焰在地面上同样有攻击效果。前面平台下的晶体需要变身RE，使用下蹲前进即可得到。然后在电梯场景中，注意火焰发射器，从红色的箭头方向可以知道火焰发射。一定注意不要碰到发射器，游戏设定压到秒杀。然后在下一个火焰场景，同样会有众多的火焰发射器。下一场景，OK，这里有些难度。这里的设计非常不舒服，首先是需要变身潜艇的蓄力攻击使火焰发射器迟缓，然后变形大狗跳跃。注意，一旦受到伤害，非常容易从头开始，所以此处最好稳扎稳打，一步一步前进。上面仍然困难，使用大狗可以先使用向上的蓄力冲锋，然后在版块的最上处攀爬上升，这样可以容易点。下一个场景里面会有很多刺，而且上方也有刺。因为大狗的跳跃能力太强，很容易碰到上面的刺，因此要掌握好距离。下一个场景出现剧情，出现之前的镰刀洛克人。剧情结束后遭遇本关首领。

首领战：蜜蜂

需要攻击它肚子下面的蜂巢，然后爆炸可以对它造成伤害。一段时间后，它会带着蜂巢回来攻击。对方还会发射导弹和大量小蜜蜂杂兵攻击。

隔壁场景里需要变身蜜蜂，使用它的大肚子开启机关。在机关上面按下键，当肚子吻合机关后按上方向键就可以出来了。来到传送点，回猎人基地。

第十关 遗迹

回到猎人基地一直向右，到有一个篮球架的地方。下面有一个和以前一样需要用蜜蜂肚子启动的机关。开启后，机关自动摧毁。然后下去，在水中变身潜艇，通过上下都有刺的通道。在有障碍门的时候，变身冰洛克人，使用蓄力冰龙攻击上面的机关，开启大门。OK，在上面再变身风洛克人，使用蓄力攻击龙卷风开启机关，进去来到第十关——遗迹。进去变身骷髅吉他手，使用攀爬能力。在隔壁房间会发现已经被摧毁的机械蜘蛛的残骸。左面的房间视野不明朗，变身幻影洛克人。注意不要去左面的房间，直接从地面上的梯子下到下面去。下到最下面，然后开始向左前进，穿过一段走廊后发现ZX洛克人，剧情后，首领战开始。

首领战：ZX洛克人

对方拥有大量招式，包括三连斩、冲锋、射击、蓄力斩和蓄力射击。多多依靠攀爬技能躲避射击，保持和对方的距离，避免被切受到大量伤害。

继续向左，房间里面会遭遇碾压拖拉机。利用受伤时的瞬间无敌冲到推车后面，使拖车自己在刺上摧毁。在地面上的刺，可以使用蜜蜂的飞行能力通过。继续前进，不久会再次遭遇机械蜘蛛，打到蜘蛛快要死亡的时候，ZX洛克人再次出现。通过和ZX洛克人的对话剧情，知道格雷已经可以去未知研究所了。

第十一关 未知研究所

现在已经从ZX那里得到了进研究室的绿色钥匙，现在可以去猎人基地3号最右面，进入绿色的房间。向右走来到序关，同时也是第十一关——未知研究所。一直前进，会碰到打不开的门。攻击附近的电池到插槽，可以打开障碍门。一直向右，遭遇本关首领。

首领战：老鼠

注意老鼠滚动的方向，还有三个方向的射击。同样它也会召唤老鼠小弟2只。保持和对方的距离，避免对方的迅速跳跃碰到自己。

隔壁房间，利用老鼠的缩小滚动，可以穿过狭窄的通道。在传送点记录并回到猎人基地。

第十二关 瀑布

回到猎人基地，再次进入绿色房间，然后从左侧走。刚前进不久，立即遭遇首领。

首领战：机械轮滑手

使用ZX洛克人，在任一个平台的下方，用满血的身体硬抗对方的攻击，不断使用3连斩，可以迅速地消灭对方。

消灭后，使用新得到的轮滑手的召唤能力，蓄力攻击可以变出自己的幻影，得到房间里面无法触碰的晶片。然后继续前进，来到一个两面都可以前进的地方。向右走，会进到一个需要滑轮能力的地方。变身滑轮，蓄力召唤自己的幻影，可以穿过针刺。碰到左右需要使用召唤的刺时，在中间再次召唤幻影即可在另外一个位置出现幻影。继续前进，来到一个有上下门的瀑布地区，走下面的门继续前进。这里遭遇中首领战。这个首领只有张开嘴后，他的破绽才会出现。小心躲避他的三种攻击。包括天上的树叶，地面的电线，还有大范围攻击。消灭敌人后，又是剧情。

第十三关 生化工场

通过传送点回到基地，来到猎人基地2号一个双

层障碍物的地方，使用骷髅吉他手的蓄力攻击可以打开障碍。一直向右前进，途中需要使用蜜蜂的能力打开障碍。继续前进，遇到小通道可以变成老鼠，使用滚动通过。一直前进，遭遇本关首领。

首领战：冰龙

小心冰龙的跳跃攻击。但是其他的射击、齿轮、咬等攻击容易躲避。嘴中发射的滚轮攻击可以使用武器击碎，趁着龙头的破绽，可以使用ZX洛克人的连续斩击消灭。

隔壁使用冰龙的咬攻击，可以清除障碍物。来到传送点，直接去下一关。

第十四关 海底火山

注意本关中龙虾迅速的移动，水中的石头，还有脚下的岩浆。在某一个房间里会出现左右两条路，走哪边都一样。然后来到阿路巴多的房间，触发剧情。潘多拉和镰刀洛克人出现，并且杀死了阿路巴多。于是本关首领战发生。

首领战：少女潘多拉和镰刀洛克人

依然是用满血的身体硬抗对方，当潘多拉出现时，近身使用ZX洛克人的3连斩猛击，如此几次即可击破。

打败他们两个中的任一人后，发生剧情。原来阿路巴多，没有死。而且这一切早就是他计算好的。突然出现的阿路巴多还得到了潘多拉和镰刀洛克人的晶片。

第十五关 最终关

回到基地，恢复能量，然后出门，和ZX洛克人对话，出现剧情，现在可以乘坐她的飞空艇开始最终关。对于射线可以反射的敌人一定要尽早消灭。第一个场景里，可以使用冰龙的咬攻击破坏障碍物，或者使用蜜蜂飞行通过。场景二中阿路巴多再次出现，并且复活了之前已经消灭掉的八名战士。坐电梯上下各消灭2个房间里面的8个战士。结束了8人连战，外面又是一个场景，可以使用大狗通过。这个场景很麻烦，里面出现了大量方块，后部还出现了带刺方块。在结束一段剧情一段方块场景后，终于遇到了最终首领。

首领战：机械阿路巴多

首领一共分为三个阶段，第三阶段尤其困难对付。第一个阶段，使用ZX洛克人近身砍击脖子下方。当龙头从后面切过来时，攻击可以打开出口，然后使用冲锋逃出。第二阶段注意躲避球体和导弹，很快就会通过。第三阶段，敌人终于出现了保护体。这里需要先打碎敌人的翅膀才可继续攻击。而且，打到一定程度后，保护体的出现频率明显加快，整个难度也有所提升。但是，我们已经一直打到这里了，相信没有什么可以阻挡了。



终于消灭了最终首领，整个世界终于和平了，安静了。之后就可以欣赏通关画面了。

经典硬派动作游戏归来 再次向噩梦难度发起挑战

此次的《洛克人 ZX 降临》里面可以使用的角色中，包括人形的格雷，一共拥有超过十五个可变角色。每个不同的角色都带有不同的攻击能力方式，而且每个攻击方式都包含有 4 种不同的自然元素，包括风、电、火、冰。游戏中也会碰到有许多使用变身能力才可以触发的机关。

格雷	
下蹲	方向键下
水面漂浮	水中使用方向键可以左右转向
射击	Y键
ZX洛克人	
ZX斩	Y键（连续按可以发动3连斩）
翻滚斩	空中按上方向键，同时压Y键
重斩	蓄力按Y键
射击	R键
S射击	短时间按住R键后松开
L射击	长时间按住R键后松开
石头攻击	空中按下方向键，同时压Y键
风洛克人	
空中冲锋	空中按L键
向上冲锋	空中按上方向键，同时压L键
滞空	空中按B键
斩	Y键
劈	R键
刀光	顺序按Y键、R键、Y键
V字旋风斩	Y键蓄力
火洛克人	
射击	Y键
W射击	Y键蓄力（分长短两种）
W攻击	Y键蓄力，按住下方向键的同时Y键放手
水洛克人	
游泳	水中按B键
水中冲锋	水中按L键
定身	游泳状态时松开方向键
横扫	在地面的跳跃状态时，按Y键
旋风斩	在水中的定身状态时，按Y键
冰龙	Y键蓄力
幻影洛克人	
吊挂	向平台跳跃时按上方向键
悬挂攀爬	吊挂状态时连按2次上方向键
悬挂下落	平台站立状态时连按2次下方向键
飞刀	Y键
回旋手里剑	Y键蓄力
A洛克人	
全范围攻击技	满能量的情况下，A键蓄力
射击	Y键
S射击	Y键蓄力（短时间）
L射击	Y键蓄力（长时间）
锁定攻击	R键蓄力，同时按Y键
大狗	
冲锋	L键
三角跳	跳到墙壁边缘时按B键
火箭	Y键
回旋飞镖	站立状态时，Y键蓄力
上冲锋	站立状态时Y键蓄力，按住上方向键后同时放开Y键
空中飞脚	Y键蓄力，在空中放开
潜艇	
游泳	水中按方向键
水中冲锋	水中按L键
冰箭	水中按Y箭
迟缓	Y箭蓄力
藤花	
人形状态	在管子上悬爬的状态下
触手	地面状态下Y键
电触手	地面状态下Y键蓄力
射击	地面状态下R键
电射击	地面状态下R键蓄力
管子上移动	人形状态下按方向键
人形移动	人形状态下按左右方向键
飞弹	人形状态下R键
电飞弹	人形状态下R键蓄力
老鼠	
球体	按下方向键同时压L键
球体攻击	按L键
射击	Y键
上半部射击	地面状态下Y键蓄力
下半部射击	空中状态下Y键蓄力放开
上下射击	攀爬状态下Y键蓄力
骷髅吉他手	
悬停	空中在墙壁边缘按方向键
滞空飞行	空中状态下按B键，消耗能量
声波	Y键
吉他斩	Y键蓄力
机械轮滑	
冲锋	L键
射击	Y键，可通过方向键控制方向
分身	R键蓄力
脚踢	分身状态下R键
强力射击	分身状态下的射击，使用分身脚踢
蜜蜂	
飞行	B键，消耗能量
吻合机关	下方向键
脱离机关	上方向键
射击	Y键
强力射击	Y键蓄力
冰龙	
冰箭	按住R键
嘴咬	松开R键
射击	Y键



←至于高手可以挑战噩梦和专家的难度。

鬼武者 觉醒

第八話

天海一行人乔装改扮混入了聚乐第，而此时，丰臣秀吉的部队也开始了对秀次的讨伐。秀吉没有料到变成幻魔的秀次已经今非昔比，尽管派出了强大的幻魔军，但依然被秀次轻而易举地消灭了。战争并没有结束，石田三成又开始制造更为强大的幻魔军队。

□责编/小沛

“好，你们自己要小心行事。”

天海的心中到底还是有些担心，毕竟把两个女人送到聚乐第去不是什么好玩的事，不过这两个女人是雏菊和阿伦，一个善于枪术，一个会用法术。天海沉思了一下，说道：“现在有一个问题，我们分开进入到聚乐第后如果不知道对方的位置会很不方便，但是直呼对方的名字又很危险，我觉得想想相互之间如何称呼比较好。”

“嗯，没错。天海你有什么打算吗？”阿伦问道。

“天海这个名字是不能用了，在比睿山时他们已经知道了。不过我的上名应该还可以用。”

“那就是南光坊对吧，我知道了。”阿伦有些兴奋地继续说道：“其实很早我就给自己起了一个名字，叫出云阿国。”

“出云之阿国？”天海不解地问道。

“在以前，云游四方的女艺人中有两个最有名的，一个是步行舞女取访，另一个就是舞之巫女出云。无论是取访大人还是出云大人原本都是天神，和我们一样都是日本的古老一族，所以我就把姓叫做出云，而且我的名字只有一个字，所以就叫出云阿国。”

“好，那我就用我的艺名名护屋山三郎。男装的山三郎加上舞蹈家阿国，这样就没问题了。”

两个女孩开心地笑着，和天海、风丸告别，向通往京都的大道走去。

天海看着二人的背影，和风丸向反方向走去，他打算绕路从东海道进入京都。

京都就在不远处。这个魔都，正等待着四人的到来。

京都中，一群士兵举着火把正在巡逻。

还敢抢走鬼之笼手，愚蠢的家伙！就凭你这种没器量的家伙，你以为你能掌控得了幻魔的力量吗？”

此时的秀吉还不知道秀次已经得到了幻魔之力。

在得知主君织田信长变成幻魔的时候，秀吉还只不过是一个家臣而已。

除了家臣之外，陪臣当中也有人知道信长变为幻魔的事情。

但是，在那个陪臣看来，信长成为幻魔是扰乱安宁的祸首，进而选择了与信长对抗。秀吉此时奉信长的命令，开始致力于增长幻魔的军事力量。后来，信长虽然成为了幻魔王，但是却被那个陪臣讨伐，之后，知道有关幻魔事情的就只剩下秀吉自己了。

虽然自己从信长那得到了幻魔全部的研究资料，成为了知道幻魔秘密的唯一继承者，但面对着幻魔那恐怖的力量，却没有运用自如的信心。

现在自己实现了天下统一，但那是凭借自己的智慧与才能实现的。如果发生了什么意料之外的事情，自己身后还有幻魔之力作后盾。这就是秀吉采取各种行动的自信。

现在秀次抢走了鬼之笼手，秀吉心中最后的良心也随之消失了。

“秀次这个混蛋，如果他真的得到了封印着信长大人力量的鬼之笼手，一定会用那力量使自己变成幻魔。到时候无论你拥有多么大的军力，也无法与之对抗。幻魔的力量，用军兵是无法阻止的。”

愤怒的秀吉心中有了一丝恐怖的预感。面对得到幻魔之力的秀次，知道自己这一方完全不是对手。不要说自己隐居的伏见城，就是大阪城，面对着幻魔，恐怕也会不堪一击。

成为幻魔的秀次，应该可以轻松地进入本丸御殿，杀死秀吉。不只是秀吉，自己的爱妻淀君以及还是婴儿的秀赖，都会遭到杀戮。

然后，就是幻魔统治的天下。

秀吉对自己的预想感到恐惧，终于下定了决心……

石田三成制造了几十只幻魔，混编在军队中，攻入了京都。

“看来奥菲莉亚早就预想到了一切。现在太阁殿下终于解开了幻魔的封印。”

石田三成一边号令着军队，一边露出了邪恶的微笑。现在的石田三成根本不像一个专门处理政务的大臣，从他的笑容中，可以嗅到幻魔的气味。

“不过也好，这虽然是奥菲莉亚的阴谋，但同时也成全了我。不使用尸体，而是向充满怨念的活人体内注射幻魔之血，然后，就产生了强大的士兵。哈哈哈哈！”

幻魔士兵走在队列中，气势撩人。

来到聚乐第的大门前，石田三成命令队伍扎好营地。在他背后，充满了异样的战意。

“呵呵，它们知道那边有自己的同类，现在很是兴奋啊。如果对方先攻出来就不好办了，先下手为强。”石田三成命令士兵开始进攻。

就在这时，聚乐第的大门开了，门内侧可以看到很多红点。

石田三成意识到那是火枪的点火绳，想制止士兵们进攻但已经来不及了。

先头的士兵一下子就冲进了大门，在这一瞬间，聚乐第的军队中传出了一声号令：“放！”

“嗵、嗵、嗵”火枪的射击声不绝于耳。

最前面的足轻全部中弹倒地，就连后面的武士中也有几人中弹摔倒在地。

“下一列，交换！放！”

火枪不断地发射着，穿透了足轻们的甲胄，射入了他们的体内，惨叫声此起彼伏，大旗也被飞溅的血染红了。

“后、后退！不要和火枪硬拼！等待时机，叫长枪队过来！”先头部队的大将拼命地喊道。

众人急忙退出大门外，面色苍白地等待着。不知是不是子弹已经用尽，许久没有响起射击声了。

“就是现在，冲啊！”

足轻们再次向着聚乐第的大门冲去。

忽然间，火花四溅，足轻们就像被狂风卷起一样四处飞散，惨叫声伴随着一道剑光，身体四分五裂，掉在地上。

“谁、谁干的？”

大将嚎叫着拿起长枪向前刺去——一道剑光闪过，连枪带人都被劈成了两半。

漫天的血雾中，有一个人影，手中握着一把形状怪异的大剑。

“这、这家伙是谁？”

“连长枪都劈成两半了，简直不是人！”畏惧的士兵们大叫着。

“不能和他硬拼，弓箭手，火枪兵，快点准备！”

这时，弥漫的血雾散去了。血雾中的人影露出了真面目。所有的士兵都惊呼到：“关白殿下？！”

“是秀次！没想到他居然亲自上阵了！刚才他到底使用了什么招式？”

士兵们的脸上尽是惊讶的表情，但看清了对手的面貌，心里或许又平静了些许。

“关白殿下，抱歉了，这是太阁殿下的命令。请你纳命来吧！”

“火枪，弓箭，放！”

在如此近的距离下，火枪和弓箭齐放，无论是谁都会当场毙命——所有的士兵一定都在这样想。

但是，秀次轻蔑地笑着，挥舞起手中的大剑。火花四溅，金属碰撞的声音不绝于耳——弹丸和箭随着秀次舞动的大剑纷纷掉落在地，弓箭兵和火枪手都愣在原地。

秀次用力一蹬，人飞了起来，他所经过的地方，卷起了红色的漩涡。

“哈哈哈哈哈哈！怎么了，你们这群家伙愣什么？不是想要我的命吗？来拿啊！”

瞬间，最前面的士兵们和手中的兵器一起变成了两半。后面的人谁也不敢上前。

石田三成看着得意的秀次，怒吼道：“你们，退下！这个魔物由我来取其性命！”

说着，石田三成身后的幻魔军队向着秀次走去。

长得像牛一样拥有巨大身体的幻魔，手中握着石棒，面容有如恶鬼一般的巨人，身上的铠甲哗哗作响。

“聚乐第的军力很少，只要消灭了秀次就可以结束战斗！”

“哈哈哈，这就是你们制造的幻魔吗？让你们也见识见识我的军队吧。武者们，出来吧！”

从大门内侧，突然涌出了一股强烈的剑气。

石田三成瞪大了眼睛，从大门内走出来的只有不足30人的武者，但是从他们身上发出的斗气却丝毫不输给那些幻魔。

像牛一样的幻魔怒吼着，挥起手中的石棒冲了过去，对着一个武者用力砸了下去，好像要把石棒砸碎一样。

但是，武者的动作却更快了一步，太刀准



确地劈中了幻魔的肚子，一瞬间，巨大的幻魔已经死了。

"不、不可能！"石田三成吃惊而又略带恐惧地说道。

秀次得意而又轻蔑地看了他一眼，高呼道："消灭他们吧！武者们！"

说罢，自己也挥舞着怪异的大剑，向着幻魔军冲去……

秀次在聚乐第的主殿悠闲地喝着酒。

"原本我也想让你看看的，美树。虽然太阁殿下派来的家伙都是有些本事的，但凭我手中这把剑以及众武术家的武艺，击败那些怪物不在话下。一个接一个的，打倒他们。"

"您没有受伤才是最重要的。这对我来说比任何事情都重要。"美树一边给秀次斟酒，一边安心地说道。

但是，她的眼中却充满了恐惧。从四周传来的那些声音，使美树体内的恐惧感不断提升。广间变成了异样的空间。

十几个男人和同样人数的女子暧昧地纠缠在一起。

女人就是从附近村子里带来的那些女孩，男人都是关白家中的武士。

无数的男女横七竖八地躺在广间中，那情景对美树来说不堪入目。他们的表情显得都很快乐，但那快乐中却透出一丝阴暗的东西。

美树拼命地忍耐着，内心有些混乱。

太阁殿下现在开始进攻这里了。关白殿下虽然不会就这样被打败，但依照现在这个形势走下去，大阪和伏见和解的机会也就消失了。

自从进攻比睿山之后，美树再也没见过雏菊。她说过要阻止秀次，要去延历寺寻找净化师。

所以，或许雏菊已经在那次进攻中丧命了吧。

就算只有我一个人，拼上性命也要阻止秀次殿下！

美树的内心有些悲壮。就在这时，秀次慢慢地转过脸，看着美树。

"怎么了，害怕了？想想也是，你来到这里时间也不短了，不过从没参加过战役，更何况这次我们还是被攻的一方。战争对你来说，很恐怖吧？"

美树看着秀次的脸，脑子里突然冒出了一种想法："秀次殿下并不是为了谋求强大的力量而把自己变成现在这副模样的，而是了保护那些自己所爱的人。如果太阁殿下诛杀了秀次殿下的话，不只是秀次殿下，那些侧室一定也会一同被杀的。秀次殿下一定预见到了这些，所以，才把幻魔之血注入到自己身上。"

美树不知道自己的想法是对是错。

如果，自己所爱慕的秀次为了保护包括自己在内的人，而让附近的人们代替自己而死的话，那么自己心中的喜悦就是可耻的。

即便这样，美树的内心依旧充满了喜悦，她觉得自己发现了秀次所作所为的真正原因。即使世界上所有的人都憎恨、诽谤秀次，自己也要坚定地跟随他。

或许是酒喝够了，秀次站了起来。

"太阁也许很快就会再次派出兵马，而且很有可能会制造出更加强力的幻魔来进攻这里。为了这个时刻，我要好好体会鬼之笼手的使用方法。"

"是，我愿尽全力协助殿下。"景定在一旁说道。

听到景定的话，美树的心中彷佛注入了千斤重的铅块一样。

"鬼之笼手……就是玉子殿下让雏菊小姐保护的东西。但是，现在却在秀次殿下的手中。这个笼手，是邪恶的东西吗？是绝对不能被秀次殿下所拥有的东西吗？"美树在心中胡乱地思考着。

如果，那些武术家和秀次一样，是为了保护我们的话……如果雏菊在这里，会不会帮助自己呢？

美树的内心又沉重起来，默默地看着向寝室走去的秀次。

进入寝室，景定将油灯点亮。一个娇柔的女声传了过来："干得不错啊。没想到太阁派来的幻魔军被关白殿下和武术家们如此轻松地击败了。"

"原来是奥菲莉亚殿下。我只是用幻魔的力量击败幻魔而已，没什么值得夸奖的。"

"呵呵呵。"奥菲莉亚的笑容异常妖艳。

"如此一来，估计太阁殿下会派出更强大的高等幻魔，说不定太阁殿下还会将自己也变成幻魔。"

"然后，太阁就会亲自与我作战，并且将我身上的力量和鬼之笼手合二为一，成为更加强大的幻魔。"秀次突然说出这样一番话，奥菲莉亚的脸上顿时充满了惊愕。

"你，你怎么会知道……"就在奥菲莉亚脱口而出的瞬间，秀次拿起枕边的爱刀，一口气拔出并由下向上斩去。

"啊……！"随着一声巨大的惨叫，蜂翅被砍了下来。从腹部到胸口，出现了一道深深的刀伤。

"不、不可能！就算是变成幻魔的人类，也不可能伤害到高等幻魔……"奥菲莉亚用力地向窗外一跃，消失了。

"让我去抢夺鬼之笼手，并给我幻魔的力量，然后在幕后操纵一切，并把这一切都告诉太阁。以为我是个少不更事的孩子吗？这个愚蠢的家伙。"

秀次将爱刀收好，穿上睡袍，看着窗外的夜色。

景定准备退下，就在这时，一个彷佛从地狱传来的声音响起："如果是这样，那么就在太阁成为幻魔之前继续追击！我的力量加上鬼之笼手，还有那些能够击败幻魔的武术家！成为天下王者的不是太阁，而是我丰臣秀次！"

我不是任何人的麻烦，我只是在按照自己的意愿活下去而已。

我，即将成为人类和幻魔的顶点，君临天下。

景定默默地看着秀次，施礼之后就退下了。

"今天真是倒霉。秀次这个混蛋，一个月以前还只不过是个人类，现在居然能伤害到我了。"

奥菲莉亚喘着粗气，逃回到了大阪城内自己的房间。

被秀次斩到的地方伤势很重。右腰以及左肩上像羽翼一样的重要器官都被完全砍掉，颜色鲜艳的精气不断喷出。从腹部到胸部的伤口更加严重，奥菲莉亚每呼吸一次，都会有各种颜色的魂变成颗粒状飞出来。

"难道说，打倒幻魔王的鬼武者也有这种力量吗？！"奥菲莉亚痛苦地呼吸着，皎洁的月光撒在奥菲莉亚身上。突然间，传来一个平静的声音。

"看来你受了不少罪啊。奥菲莉亚，你的想法似乎就要成功了。"

奥菲莉亚强忍着伤口的剧痛，回过头看去。

"原来是科洛迪斯。能被以沉着著称的您所褒奖，真是万分荣幸。"



奥菲莉亚喘了口气，继续说道："您讨伐关白失败，不仅是人类的士兵和大将，就连太阁好不容易批准的幻魔士兵也一同损失了。看来，您需要找一个好的借口来搪塞这件事了。"

"这个用不着你担心。我已经申请制造更加强力的幻魔了，太阁殿下也很想看看。"

被称为科洛迪斯的石田三成慢慢向奥菲莉亚走去。

"说实话，我很佩服你。将怀有怨恨的人类和幻魔之血相融合，再加上武艺的练习，不要说中等幻魔了，就是像你这样的高等幻魔遇到这种人也很危险。"

"没错……"

石田三成继续问道："现在关白得到了鬼之笼手，正在吸收其中的幻魔王之力，这样一来，等他将幻魔王之力全部吸收殆尽之时就会拥有与幻魔王旗鼓相当的力量吧。"

"没错。呵呵"奥菲莉亚一边笑着一边回答道："这样一来，愤怒与怨恨都不及关白的太阁，或许就会失败。对吧。"

"没错，看来，我们要修改自己的计划了。"石田三成皱了皱眉。

奥菲莉亚看着他，露出了淫靡的笑容："这样不是挺好吗？我们想要的不就是强力的幻魔吗？只要最强的幻魔出现在人类的世界就行了。"

奥菲莉亚好像忘记了伤痛，继续说道："将人类作为载体，注入我们的思维和力量，这样的幻魔不仅力量强大还有智慧，会诞生出比我们想象得还要强大的幻魔。说不定秀吉也会对自己这样做。"

"嗯，确实如此。"石田三成意味深长地点了点头。

奥菲莉亚喘着粗气继续说道："相互争斗，相互吞噬，无论那一方获胜，胜利的一方都会将对手的力量吞噬，使自己越发强大，我们只要跟随活下来的那一方即可。对我来说，即使那一方是秀次，我也无所谓。"

表情一直很严肃的石田三成也笑了起来。"原来如此……让幻魔相互争斗，生存下来的一方更加强大……这对我们幻魔的价值观来说，是最合适不过的了。"

石田三成的双目中没有人类的气息，只有地狱的火焰。

第二天，聚乐第在夜间发生了合战的消息就在民众间不胫而走。

"听说太阁殿下为了惩罚关白殿下进攻比睿山，派了大军过来了。"

"没想到反倒被关白殿下击败了，而且还是惨败。"

"太阁殿下一定不会就此罢休的。说不定京都和大阪之间会有一场大战争。"

百姓们虽然议论纷纷，却丝毫没有紧张的神色。自应仁之乱以来，这里发生过无数次合战，战争对百姓来说就像日常的事情一样，比起战争，他们对天下的走势更有兴趣。

"先不说这些了，你们听说没有，四条河原小屋里的舞女好像得到了很高的评价啊。"

"知道知道，就是那个从出云来的舞之巫女对吧。"

"那可不是简单的舞之巫女！漂亮的姑娘加上帅气的小伙子，无论歌舞都非常棒！小伙子用大长枪，小姑娘用太刀，二人配合得特别完美，他们的舞蹈别提多漂亮了。"

合战的话题一下子就转到了舞蹈上。

"小姑娘叫出云的阿国，小伙子叫名护屋山三郎。绝美的搭配啊。"

虽然人人希望天下太平，但是对老百姓来说，美丽的姑娘和帅气的小伙子更能引起他们的注意。

文禄四年，六月末。

夏季的酷暑即将来临之际，在京都出现了一个大大的招牌。

上面写着："关白丰臣秀次，召集武艺名家前来，即将在聚乐第举行殿前比武。

流派的创始者，云游修行的旅者，都可以前来参加。如是关白殿下所需的人才，不仅有大笔赏金，还可以封官加爵。"

秀次开始整备新的战力了。

秀次和秀吉的全面对决，即将开始！

(未完待续)



那个心愿——可能实现吗？
是否拥有过很多——不一样的梦想？
如果全部全部全部——通通实现的话？
乙一的“不可思议的口袋”里头，有这无限宽广而清澄的世界！

■■■3■■■

早上班会时间，冢本老师在通风变得良好的教室里头，对大家宣布暂时停课的消息，不过却没有任何人感到高兴。来到学校的同学们，环视着缺席同学的座位，试着推测究竟发生了什么事，井上京子也没有来上课，她的东西以及室内鞋依然放在原地。

“如果有人知道失踪的同学在哪里，等等就来找老师一下，另外，警察可能过一阵子会来问你们一些问题，到时记得要把知道事情通通说出来。”冢本导师站在讲台上环视着大家说道。

听到传闻的别班学生跑到走廊的窗户外面偷看，竟有一半学生消失的教室是很异常。

“有记者来了！”

一个同学看向窗外喊着，包含我的所有人都站起来朝窗外看去，校门口附近站着几个人，而且其中一个却拿着像是摄影机的东西。

“动作蛮快的嘛。”

在同学们的骚动之中，我隐约听到冢本导师如此说着，虽然远处的摄影机感觉很小，不过在看到这一幕的瞬间，我重新体会到这就是俗称重大事件吧。

结束班会时间后，冢本导师就走出教室，不过学生们似乎都不想回家.他们跟比较熟的朋友聚集起来,彼此交换情报,就是没有人知道失踪的人在哪里,看来只是徒增不安罢了.

“对了,你们知道吗,C班的佐藤跟藤原也没来上课喔……”

在教室正中央围成一圈的学生里有人说着。我没有加入他们的讨论，不过因为教室人很少，所以听得到他们说的话。

“不是因为感冒吗？”

“谁知道。”

他们的对话到此为止，不过我的心中起了反应。

“我在国中时期常被那些人丢橡皮擦。”我回想起井上的声音。

之前有一次走在校园内的时候，井上忽然跑到贩卖机旁缩起身子，似乎是因为从前面走过来的两个女生。在那两个人走远后，我在井上的背后问她是不是认识那两个人，得到就是刚刚的答案。

“佐藤跟藤原，记得她们现在在C班……”

她从贩卖机旁走过来，拍了拍裙子上的灰尘。

“这次是警察来了……”看着校门口的同学，发现进入校内的警车之后说着。

我离开教室，前往教职员室。我觉得必须把井上跟四次元口袋的事情告诉冢本导师，要像只忠诚的警犬，把事情真相跟凶手报告给主人知道，这是我在校内的工作。如果我在昨天就以奸细的身份完成任务，或许事情就不会变得这么严重了。

我咬紧嘴唇打开教职员室的门，随即被老师们接不完电话的样子震慑住。平常总是很安静的教职员室，就像刮起龙卷风一样慌乱。平常总是傻笑着在走廊上闲逛的训导主任，也露出沉重的表情拿着话筒在讲话。

我想找冢本导师，不过他不在教职员室。我低头看着无人的办公桌，心想应该是我来的时间不对，也猜测他大概正在别班上课吧。

“松田同学。”刚刚还在接电话的田村老师叫住我她是担任一年级导师的年轻女老师，学生之间都在传说她对冢本导师有意思。田村老师看到我之后哼了一声，看来她似乎也误会冢本导师对我有好感了。

“请问有什么事情吗？”我才刚问完，她就递给我一张纸条。

“冢本老师给我一张纸条，要我看到你的时候交给你。”

冢本导师的纸条上写着“我去井上京子家一趟”。他似乎也察觉到这件事跟井上有关了，仔细想想这是很有可能的。

“我认为是那五个人把井上的室内鞋藏起来的。”

我在二十五日曾经向冢本导师报告过。如果这五个人不见了，井上根本摆脱不了嫌疑。

我觉得必须到她家一趟。虽然不知道她家住址，不过冢本的桌上一定有记载学生地址的名册。在我翻找着桌上的资料时，田村老师再度叫住我。

“冢本老师说，如果你开始弄乱他的桌子，就把这个给你……”

她递出的纸条上，写着井上京子家的住址。

我回到教室拿起书包就离开学校。校门口前面的摄影机已经增加到三台，拿着麦克风的记者们朝我走来，我则是甩开他们赶往车站。

井上京子的住处位于学校搭电车十五分钟可以抵达的地方。整个房子比我家还要大上两倍，连门都比我家大两倍。她从来没有提到家里的事，不过看来她是有钱人家的千金。戴眼镜的美少女，又是千金小姐，我不禁心想她用掉太多好运了。

写着”井上”的门牌旁有门铃，不过就算按了也没有回应。我径自打开巨大的黑色大门，幸好并没有上锁。眼前出现的是跟我的房间差不多大的玄关，旁边摆着好几双鞋子，其中一双我有印象，是冢本导师平常穿的运动鞋。我紧张地倒吸一口气。

“松田，你把我的事情告诉老师了，对吧？”有人在走廊前方对我说着。

一个娇小的少女从屋子深出静静走了过来，一瞬间我认不出这是我所认识的少女。

“……你是，井上京子？”我小心翼翼地询问，这名少女微微点头。”你在家里都戴隐形眼镜？”

她拿下了俗气的眼镜，身上穿的衣服很可爱，也不会像平常一样缩着身体走路。她没有穿高中制服的时候，看起来就像只有国中或国小的年纪。

“我在家里都是这样。”

她笔直挺着身子那个又蠢又俗气的井上京子根本就不知道跑到哪里去了。站在我眼前的这个人，就像是想要做出世界上最美丽事物的神所诞生的少女。她可爱的样子甚至充满高贵的气质。如果她在学校也戴隐形眼镜的话，大概所有人都会为她屏息，为她倾倒，而且会让路给她吧。

“为什么只有在家里不戴眼睛？出外一条虫，回家一条龙？”

“不是啦。我比较喜欢在学校的样子，因为不惹眼，不会引人注目，心情也会比较镇静。”

井上不好意思地抓了抓头。她的马桶盖发型一如往常没有改变，然而不可思议的是她身上那股让人忍不住想吐槽”你会不会太过时啊”的气氛消失了。现在她的发型就像时髦的法国电影里会出现的发型。

“我国小的时候曾经被绑架过，之后外出时就会打扮得很不起眼，我可不想再碰到那么可怕的事情了，现在我的原则就是“绝对不要跟别人的眼神相对。”

“所以并不是天生就那么畏畏缩缩啊……”

如果有人说她曾经被绑架过，一般而言都会欠缺点真实性，不过以井上现在的样子看来，就让人觉得有可能。

“在家里爸爸会让打扮成这个样子，因为这样比较有面子。爸爸常常招待部局到家里来，每次我都要跟他一起出席。”

“井上，老师在哪里？还有大家在哪里？”

她宛如弹珠的眼睛凝视着我。她的眼睛没有隔着层镜片时有股力量，使我的腋下冒出汗水。

“……在这里。大家都在喔。”

井上京子说完对我招手，这等于是她承认自己是犯人了。我脱下鞋子走进屋内，来到像是客厅的地方。这豪华的客厅让我深刻感受到自己只是平凡的老百姓。不过我并没有看到冢本老师，以及那些下落不明的人。

“大家呢？”

“在这里面。”

她朝着一张矮桌走去，桌上放着一个巨大的水槽，是之前任意门通往她房间的时候，我曾经瞄到的东西。

从远处看来水槽是空的，近看才发现底部到处都有小小的黑点。看那些黑点各自动来动去，我一开始以为里头放的是蚂蚁。

“来，请用这个。”

井上京子给我放大镜，让我用来看那些黑点。我以为是蚂蚁的东西，其实是身高不过五厘米的人们，放大镜的透镜中，映出身穿睡衣用力挥动双手求救的人。这曾经看过的长相，是平常被我当成背景的同学之一。那个同学脚踩透明塑料制的大地笔直站着，我见状差点滑倒，不过我忍住了。

“松田，你看那里……”

井上也拿出另一个放大镜观察水槽内部，并且以笔尖指着水槽的某个区域。那个区域聚集了许多黑点，不过在井上以笔尖指过去的瞬间，黑点就像鸟兽散一样全部散开，大概是以为会遭到攻击吧。只有一个黑点丝毫不为所动。我将放大镜移过去一看，映在透镜里的是冢本导师的身影。他仰望着我这个方向举起双手，像在打招呼。

“老师！”我不由得大声喊着，随即水槽里的人们同时捂住耳朵，露出很吵的表情。

“我用这个把大家变小带回来了。”

井上京子拿出像是玩具的手电筒说明。这是未来世界发明的道具之一——缩小灯。

“我的爸爸也在里头……因为被他



发现了……"

以放大镜仔细观察，有很多人我都不认识。井上京子拿起水槽旁的面包，剁下一块放进去。那是变小的人们三天三夜都吃不完的分量。接着她用滴管把水滴下去，似乎很渴的人们聚集在水滴旁边。

也有人拿出手机想要打电话求救，大概是手机在变小的时候刚好放在口袋里吧。不过比芝麻还要小上许多的手机，似乎是因为讯号太若所以打不通。

水槽里设有好几个像是帐篷的东西。那部漫画有所谓"大长篇"的剧情，登场角色们前往各地冒险，而这就是剧情里的临时住处，帐篷里头应该有厕所跟浴室之类的设施，可以得知他们有获得最底线的生活保障。

"你想对大家做什么？"

井上京子坐在沙发上叹气沉思。她以细长的手指玩弄发梢，思考过后如此回答。

"……要怎么办呢？"

她露出极为困惑的表情。

"不是因为什么重要目的才绑架他们的吧？"

"嗯，只是一时兴起就……"

这个蠢蛋！我很想这么臭骂，但还是把话吞了回去。身为旁观者的我知道她为什么会这么做，所以我没办法痛斥她。

"先把口袋还我吧。"

井上摇摇头，取出缩小灯对准我。我跟缩小灯对峙了几秒钟，不过最后她并没有把我缩小。在她收起缩小灯的时候，我安心地吐了口气。

"我知道松田迟早会来到这里，不过我希望你不要把这件事告诉别人，请你守住这个秘密。"

"我怎么可能保密啊。我很爱打小报告的，所以要跟新闻媒体告发你。"

"……我就知道你会这样，所以我准备好人质了。"

美丽的少女就这么坐在沙发上，伸出修长的手指向水槽。

"人质？"

"请你自己找吧。"

我以放大镜寻找着她所说的人质，不过黑点实在太多了，而且一直动来动去，所以我很难找到类似人质的人，感觉就像在玩"大家来找茬"的游戏一样。

"还没找到吗？"经过五分钟之后，井上忍不住问。

"等等，不要说出来，我会自己找。"

我这么说的时候，放大镜透镜映着冢本导师。他仰望着我喊着某件事情，不过因为声音太小所以听不清楚。我对他摇摇头后，他就不再大喊，而改成指着自己的脚，有个小小的东西抱着他的脚。我的爸妈，还有裕也都在水槽里头。

之后我留在井上京子的家里，跟她轮流做饭，洗碗还有晾衣服。我想要趁机抢走她应该藏在怀里的四次元口袋。不过她把震撼枪挂在腰上，以便我如果有什么可以的行动，随时都可以攻击我。

震撼枪是从四次元口袋里出现的未来道具，形状像古老科幻电影里的雷射枪，按下扳机就会发射奇怪的光线，虽然威力不足以杀人，不过肯定可以让对方昏迷。

美少女四肢张开躺在沙发山打盹的时候，也把武器放在身边。我如果想硬抢口袋肯定会被攻击，等我醒来的时候，就会被放到水槽里面，如此一来就没有人知道她的犯行，因此我并没有朝她扑过去。

我跟井上整天从水槽上方俯瞰着里头的人们。里头聚集着许多人，每一个人都露出不安的表情，各怀心思，等待时间流逝。裕也受到水槽内所有人的疼爱，每次看到他都是抱着不同人的脚。

"对不起，爸爸……"

井上京子对被关在水槽里的父亲道歉，并且对他说明自己为什么要将同学缩小，以及捡到四次元口袋的经过。

她的父亲很有派头。他对水槽里的所有人低下头，似乎是因为自己女儿的所作所为造成大家困扰而道歉。然而欺负井上的学生们，都只是露出做错事的表情，并没有责备她的父亲。顺带一提，井上京子的母亲在她一岁的时候就生病去世，在父亲忙于工作的时候，她在宽敞的家里总是一个人看着漫画。

虽然听得到我们的声音，不过水槽里的人讲话声音太小了，我听不到。因此变小的人们获得了只以动作跟手势，就能让我理解他们希望我可以帮忙做什么的特殊技能。

我变小的爸妈指着电视，做出希望我可以转台的动作时，我就会拿起客厅巨大电视的遥控器开始操作。由于水槽的材质是透明塑料的，只要打开电视，水槽里的人就可以看节目。为了看电视聚集到水槽边坐下的人们，就像被磁铁吸过来的砂铁一样。

把电视转到新闻频道，正好在报道神秘多人失踪事件。不只我跟井上，水槽里的人们也屏息看着电视，只有荧幕上播放的调查进度是他们一切情报的来源。

电视新闻里头报出至今下落不明的人员名单，跟发生坠机意外造成严重伤亡的时候一样，许多名字被打在荧幕上。水槽里的人们看到自己的名字被打出来时，都露出复杂的表情。

新闻节目以警察们进行搜索的影响和失踪者家属的访问所构成。那是在看下午独家专访的时候发生的事情。电视台采访附近的邻居，询问许多青少年失踪当晚的事情。映在画面里头的是车站前面的书店，店里一个戴着眼镜像是店长的中年男性朝麦克风说着：

"那天晚上有个女孩抬头看着那一家人的窗户，或许跟这件事有什么关系吧。"

他所指的地方，似乎是某个失踪者的家。那个女生长什么样子呢？记者询问之后他这么回答："记得是个戴着厚眼镜的女孩吧。"

井上从沙发上站起身子，离开客厅。过了几分钟她就回来了，并且将小心捧在手中的某个东西放进水槽。以放大镜仔细一看，是刚刚在电视上讲话的书店店长。

在失踪人数超过四十人的时候，整个市区就已经相当混乱了。失踪人数之所以会这么多，就是因为只要有人在电视上提供目击情报，井上京子就会把他通通变小带回来。

『接受采访的人也接连失踪！』

『看不到终点的神秘失踪事件！』

写着这种标题的新闻周刊并排在便利商店里头，为此已经没有人会接受媒体记者的采访了。

『事件背后有一名戴着眼睛的少女？』

某份报纸为目击情报加上了这样的标题。在这份报纸发行当天的下午，井上京子以任意门起程，把变小的报纸记者跟编辑带了回来。

犯人是某个国家，目的是悄悄把居民掳走培养成间谍。有人是这么主张的。还有人主张是发生了超自然现象，把居民带到另一个宇宙。各种论点争相交错，使得新闻跟报纸都相当热闹，不过真相却是被女高中生变小养在水槽里头。

井上跟我开始着手整理水槽的环境。我们觉得水槽里的裕也很可怜，希望让他的日子过得好一点。最初我们在水槽底部铺上草皮。草皮是井上家院子里的东西。井上用缩小灯拿了其中一块过来。除了草皮之外，她借来了公园的秋千、长椅或树木，为水槽添色彩。男孩子们玩着缩小的足球，大人们下围期或将棋打发时间。不知何时，水槽里头变成了绿草如茵，四十个小人可以各自生活宽广空间。

只有新闻记者在水槽里依然监守工作岗位，采访着周围的人们。他们好像指着拿放大镜观察水槽的我或井上，询问冢本导师那两个巨人在班上是什么样的人。



我每晚天黑之后就会回家。

"不能让松田住在我家，因为你可能会趁我睡着的时候偷走四次元口袋。"井上京子张着惺忪睡眼说着。

她平常上课一定会打瞌睡。不过现在事情变成这样，只要我还在她家，她就绝对不打瞌睡。我依照她的命令，每天在山丘上空无一人的自宅过夜。

上床关掉电灯，窗外强风卷起的呼呼声清楚传入耳中。我每晚都听着风的呼声，直到很晚才睡。被关在水槽里的裕也、爸妈、冢本导师跟同学，记忆其他许许多多的人，仰望天花板的我满脑子都是他们的事情。

我后悔我们不应该获得四次元口袋这种东西。如果拥有那个口袋了一头的未来道具，别说是日本，要征服全地球肯定都不成问题，我查过漫画之后，得知那个口袋里头似乎还放着可以破坏整个地球的炸弹。

我回想起把手放进口袋所感受到怀念又温暖的黑暗。她已经将那个口袋纳为己有了，然而如今察觉到这件事情已经太迟了。我仰望着天花板，回想起白天所目睹的街道光景。

巡逻警察携带手枪，注意着所有路人的长相跟行动。走在接近有人消失的市区里，保持警戒状态的他们似乎也很害怕。整个市区进入紧急状态，全日本的视线都集中在这个市区。

居民记忆谈到这个事件的人们接连失踪，神秘消失的公园秋千跟树木。这所有的怪现象都出自于名为井上京子的娇小少女手中。知道这件事的大概只有我。无论如何我都要从她手中拿回那个口袋。我闭上了眼睛。

十二月三日中午，两名警察拜访井上京子的家，使整件事的发展急转直下。那是出现第一个失踪者后一个礼拜发生的事情。（未完待续）

□文/乙一



GAME FANTASY 电玩范特西

《最终幻想Ⅳ》发售的时节，是一个和现在相似的的炎炎夏日。当年，这款首次登陆SFC平台的《最终幻想》在发售前就处于人们热切关注的视线当中。本期的FF专区里，我们就来回顾一下这部在当初的"机种换代"中成为游戏业界焦点的作品，感受一下当年玩家们心中的热情。 □文/菁子





超任平台上的首次尝试 企划竞争中诞生的名作

上一次的专区中曾经提过，《最终幻想4（Final Fantasy 4，下文简称FF4）》这款作品最早是准备在FC上发售的。不过，由于1990年前后的任天堂已经将软件战略的重点转移到了新主机SFC上，SQUARE也决定放弃在FC平台上的开发计划。据坂口博信透露，SFC版FF4企划之初，除了坂口这边的企划案之外，还有过另一个由田中弘道主导的企划版本。这个不为人知的企划案在竞争中落选，并以《时空之轮（Chrono Trigger）》的标题修改成了新的企划方案（只是初期企划，和后来推出的《时空之轮》完全不同），后来又改成了《圣剑传说2》的企划案。另外，在FF前三作中参与剧本制作的寺田宪史从本作开始退出了开发阵容。寺田称，这是SQUARE经营方介入FF系列开发工作，并对游戏内容进行干预引发的分歧所致。因此，FF4的剧本是时田贵司在坂口的故事原案基础上创作而成的。FF4最终于1991年7月19日发售，成了SFC主机上的第一部《最终幻想》。



←由于开发平台从FC变更成了SFC，FF4的画面表现比起前三作来有了较大程度的提高。

→在各掌机上的复刻使FF4的知名度经久不衰，拥有很多忠实爱好者。



↑尽管游戏的年代已久，但FF4中的很多情节依然使玩家们津津乐道。



在战斗系统上追求革新 从回合制向行动制进化

除了画面的进步外，FF4更为人所知的变化就是采用了ATB系统。ATB的全称是"行动时间制战斗（Active Time Battle）"，也就是敌我双方每一名角色都设置了待机时间，用真实时间进行计时，每当一名角色的待机时间倒数到0，就进入该角色的行动回合。在己方角色的行动回合中对角色输入指令，然后再经过一段行动时间，角色就会根据输入的指令作出相应的行动，行动完成后待机时间被重置。敌方角色的待机时间也和己方角色同时开始倒数，轮到敌方角色的行动回合时，敌方会自动采取行动对己方角色展开攻击。这个系统突出了战斗中"速度"和"时机"的概念，是一种非常新颖的设计。SQUARE还为此向日本专利厅申请了正式的专利，使ATB成为SQUARE所独占的游戏系统。ATB在后来的作品里也曾多次使用，成了FF的招牌系统之一。除ATB之外，FF4还进行了一些别的改动，比如"在战斗中逃跑会损失金钱"和"在迷宫中设置记录点"等等。



根据意见调整版本难度 对应用户发售简单版本

FF4发售之后，不少玩家抱怨序盘难度过高。SQUARE为争取更加广泛的用户群，特别是低年龄用户群的支持，于1991年10月29日发售了《最终幻想Ⅳ低难度版（Final Fantasy 4 Easy type）》。《低难度版》作出的主要调整有：修正原版中的BUG，包括著名的道具增殖技；降低战斗的难度，包括废除敌方队列概念、减轻己方受到的伤害、解除特定战斗中的行动顺序要求；消除部分辅助魔法；将部分敌人、武器和魔法的名称改得更加便于记忆；加入了操作方法说明和提示剧情的新对话；在很多城镇中增设训练屋，并增加了训练屋中的项目，简化了道具系统与道具获得方法；更改了最终BOSS的图像；消除了名为"Easter egg工作室"的小花絮。《低难度版》在游戏的各方面都作出了比较彻底的改修，难度和原版相比有了很大程度的下降。应该说，这种版本发售的形式在整个游戏史上也是比较少见的，这也反映了SQUARE在这段时期中积极争取新用户的想法。

CHECK

在商业战略上再掀波澜的作品 在数款掌机上续写最终幻想之名

和FF3相比，FF4的移植与复刻经历要"华丽"得多了，其中尤以掌机上的复刻版为多。FF4的第一次复刻是在PS上，共于1997年3月21日和1999年3月11日发售了两个版本。1997年发售的是面向日本本地连锁店中店头销售的单独复刻版，而1999年发售的是FF4、FF5、FF6同装的《最终幻想收藏版》。除了这两个PS版本外，FF4其余的复刻与移植平台全都是掌机。首次掌机上的移植是2002年3月28日的WS版，这是当时SQUARE和BANDAI联合在WS上进行的"SQUARE MASTERPIECES"计划的一环。在此后的2005年12月15日，FF4又移植到了GBA上。GBA版FF4在画面上进行了大幅改修，并追加了包括新迷宫和新装备在内的很多追加要素。此外，目前的SQUARE・ENIX还准备将FF4以和FF3相同的3D化重新制作的形式搬上NDS，发售日暂定为"2007年年内"。

↑GBA版FF4是很多玩家都玩过的经典移植作品。

改变玩家观念的《时空之轮》 兼具DQ与FF特点的传奇名作

在上面的介绍中，我们提到了《时空之轮》。虽然它最早只是FF4开发中衍生的一个临时企划标题，但后来却作为一款真正的游戏作品问世。而且，《时空之轮》还是一部当年在RPG爱好者中引发了不小的轰动的作品。而且，这款游戏在许多方面和FF系列有着密切的关系，这里就借本次专区的位置，在这里对这款游戏进行一个简要的回顾。

《时空之轮》是SQUARE于1995年3月11日在SFC上发售的RPG游戏，后来又于1999年11月2日移植到了PS上。早在进行开发的过程中，《时空之轮》就已经受到了玩家们非常热切的关注，其中的原因首先来自这款游戏的开发阵容。坂口博信、鸟山明和堀井雄二这三个名字的同时出现，使所有RPG爱好者的视线全都集中了过来。当时，坂口博信是FF系列开发的最高负责人，堀井雄二是DQ系列的主要制作人和设计师，一直为DQ系列做人设的鸟山明更是人所共知的漫画大师。这三个人被称作《时空之轮》制作中的"三巨头"。而且，当时传统RPG游戏的爱好者们分成了FF和DQ两派，他们在讨论游戏时，经常把FF和DQ的特点对立起来进行比较，不时还会出现"论战"




更改死亡概念 强化游戏表现

在FF系列的前三作中，当己方角色的HP在战斗中降为0时，会显示该角色“死亡”的信息，但即使玩家没有进行复活，该角色也照样可以参加剧情对话，这显得有些不合情理。因此从FF4开始，HP在战斗中降为0时的表现变成了“战斗不能”。



对剧本风格不断反思的时田贵司



FF4的剧本创作者是SQUARE的老牌游戏制作人时田贵司。时田贵司（Tokita Takashi）出生于1965年，年轻时想当演员，高中时就跑到剧团去实习。后来前往东京，在游戏公司中打工，并结识了立志当游戏制作人的山名学（现Genius Sonority社长）等人。1985年，时田进入SQUARE。时田最初并不喜欢RPG，但在玩过了山名学推荐的DQ2之后，感受到了RPG的魅力。后来，时田在SQUARE的各种作品中出任企划、剧本和作画等工作，并以崭新的剧本构筑形式获得了玩家的关注。时田的剧本一直具有重视剧情主线，限制自由度的特点，但最近几年，时田开始对自己的风格进行反思，提出了“我们这个拥有DQ和FF的公司目前应该不需要做宏大剧本的人”“比起看剧情来，玩家应该更重视操作”等自我否定的想法。目前，除着手进行NDS版FF4的开发工作外，时田还在一些演剧团体中担任职务，继续探索着属于自己的风格。



↑《半熟英雄》系列是时田贵司主持开发游戏中的代表作品。

追逐光明的暗黑骑士
塞西尔·哈维

FF4的主人公塞西尔·哈维原本是个孤儿，被巴隆国王收养长大后进入军校，并成为暗黑骑士，就任飞空艇团“赤之翼”的初代团长。后来，塞西尔对国王的命令抱有疑问而被解任，FF4的故事也就从此开始。塞西尔本性善良，对自己成为暗黑骑士感到懊悔，后来终于在旅途中舍弃了暗黑之力。游戏序盘时，塞西尔使用“暗黑”进行攻击，转职为圣骑士之后，就变成了和FF3中骑士一样的战斗方式。



Cecil Harvey

出身贵族的偶像魔道士
罗莎·法雷尔

FF4的女主角罗莎·法雷尔是隶属于巴隆王国白魔道士团的白魔道士，出身于贵族家庭，由于相貌美丽，在王国内拥有很高的人气。罗莎和塞西尔是恋人关系，但由于塞西尔出身不明，这段恋情始终得不到罗莎家人的承认。在FF4剧情中，罗莎独自出城寻找塞西尔，却被当做人质掳走，被塞西尔等人救出之后，就和大家一起展开共同行动。罗莎除使用各种白魔法之外，还拥有专用的弓箭技能，是个可靠的后援型角色。



Rosa Farrell



的情况。在这样的背景下，这样一款集合了FF和DQ主要制作成员的游戏堪称是对玩家心目中作品界限的一种“颠覆”。当时的《少年JUMP》以及各类游戏杂志都对这个“联手制作”进行了大张旗鼓的报道，进一步提高了这款作品的知名度。

《时空之轮》的整体风格很像DQ，很多玩家都认为这是堀井雄二对本作的流程和风格进行统括的结果。但实际上，这种表现风格的形成还别有一番转折。在《时空之轮》开发过程中，负责统括剧本与整体流程的是加藤正人，堀井负责的只是剧情结构的初期设计，这个初期设计仅用数天时间就完成了，在这样的策划中是无法体现出“DQ的固有风格”的。也就是说，在开发过程中，《时空之轮》的风格本来与DQ相差很远。不过，在开发终盘时，SQUARE上层变更了开发原案，将开发工作全权委托给了堀井雄二。可是，堀井雄二虽然担任了监修的职位，却没有直接参与角色台词、场所背景、地图构造等设计工作，这些东西都是在加藤正人的全面润色修改后，再经过制作组成员的全面讨论而完成的。从最后的成品看，《时空之轮》开头的剧情表现和时间流程确实酷似DQ，据相关人士推断，这些设计应该是制作组从堀井的原案中发掘而来的。另外，游戏中与古代相关的剧本、时间及分镜是由加藤正人一手完成的，从鸟山明的初期概念设定图中没有古代风景这一点上就可以看出这个事实。写制作组表时，在“SQUARE地位最高的人（这个说法出自光田康典的访谈，从说法上推断，这个人应该指的是坂口博信）”的授意下，本作的剧本原本准备全部冠以堀井雄二的名义，但北濑佳范和时田贵司对这样的处理方法抱有异议，因此加藤正人最后还是以“剧情策划”的头衔出现在了制作组成员表中。另一方面，开发DQ的ENIX公司从《时空之轮》开发的过程中隐隐感觉到SQUARE要把堀井雄二挖走的意图，急忙正式将堀井招收进了公司之中，以进行人才确保。当然，这次事件后来也随着SQUARE和ENIX合并而化作游戏史上的小小趣闻了。

完成后的《时空之轮》在系统上非常像FF系列，特别是被称作“ATB Ver.2”的战斗系统，是从始自FF4的ATB战斗系统中进化衍生而来的。“ATB Ver.2”的追加要素主要有两点，首先是敌方角色在战斗中经常进行移动，这会使双方位置关系发生变化，需要随时留意，然后就是技巧的效果范围分成了单体、全体、直线、线段（只在使用者和对象之间范围中有效）、横直线、圆范围和自己中心圆范围等数种，分别适合在不同情形下使用。在其它方面，《时空之轮》也有一些独自的创新之处，比如移动和遇敌方式等。但总体来说，《时空之轮》“兼具DQ和FF的风格”这个特点还是比较明显的。后来，《时空之轮》中的一些理念延续到了SQUARE于1998年2月11日发售的《异度装甲（Xenogears）》（PS）之中，《时空之轮》的续作《时空之轮2（Chrono Cross）》（PS）也于1999年11月18日推出。

METAL GEAR 猎狐犬基地

"Memories aren't just sounds and pictures. They exist somewhere between the sounds, between the pictures." 这是在MGS1中SNAKE与梅玲的一段谈话，在对技术有偏执追求的梅玲看来任何东西应该都是能被数字化的，然而实际上，承载于记忆之中的，除了数据，还有感情。 □文/北斗

MGS系列迎来二十周年 超值特典一网打尽！

1987年7月，系列的第一款作品《METAL GEAR》在MSX平台上登陆，这也标志着一个伟大的游戏系列从此诞生。从最初的MG到现在的MGS、从最初的MSX到现在的PS3，小岛秀夫和他的合金装备已经陪伴着我们走过了20年的游戏历程。今年7月，合金装备将迎来系列的20周年诞生日。据KONAMI官方表示，为了庆祝系列诞生20周年，将推出集合系列作全部6款作品的《合金装备 20 周年纪念合集》，并预定于7月下旬举办庆祝派对。

KONAMI将于官方网站以超值的低价贩卖PS、PS2与PSP平台4款游戏的20周年纪念版，其中包含了系列作全6款作品，之外还将推出集合这4款作品，同时加上特制DVD影片"合金装备 传奇"的《合金装备20周年纪念合集》。另外，厂商还预定将于7月24 日在日本东京举办"合金装备 20周年庆祝派对"。派对采取事先募集完全招待制，活动分为两个阶段，第一阶段将发表20周年纪念商品以及《合金装备》系列作未来走向等信息，第二阶段则是举行脱口秀与现场演奏会。虽然这期E3就已经透露了不





少关于MGS4的新情报，不过相信到时候肯定还会有更多新的内容，另外，在这么重大的日子里，肯定会透露出不少有意思的系列制作秘闻趣事。

这些游戏包括MG1、MG2、MGS1、MGS2、MGS3和MGSOPS6部正传作品，而且都是以超低的价格发售，特别是作为合集的《METAL GEAR 20th ANNIVERSARY METAL GEAR SOLID COLLECTION》，其不仅包括全部六部作品，还有MGS2的资料片以及这次重新制作讲述系列完整历史的DVD光盘《METAL GEAR SAGA》，税后价格才6980日元，仅仅相当于一款PS2游戏，那是绝对的超值！编辑部里北斗和木头都是在得知消息后的第一时间就预定了一套，由于数量有限，现在能做的就是眼巴巴地盼望着老天能够开一回眼了。这里建议喜欢MGS的朋友有条件的话真应该尽量收一套，实在是太超值了，估计到时候国内又会将本合集的价格爆炒，心动不如行动，还等什么？

基因学研究的天才 如长兄般敬仰着灰狐

祖籍中国的工程师 外表柔弱但内心坚强

FOXDIE

NAOMI HUNTER

作为基因学的天才，直美博士参与了病毒"FOXDIE"的研发，加入行动的目的其实是为了实现对SNAKE的复仇。

NANOMACHINE

MEI LING

梅玲的父母是从中国广东移居到美国的，从麻省理工毕业后，由于她发明的新式雷达，在MGS1代中加入SNAKE的技术支持小队。

REBUILD FOXHOUND

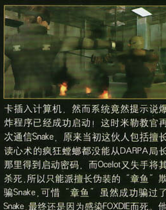
直美在20世纪80年代初出生于非洲的罗德西亚（津巴布韦的旧称），在一次内战中她失去了双亲并被Frank Jaeger，也就是后来的"灰狐"抚养长大。1999年桑给巴尔岛之乱结束后，知道灰狐"死讯"的直美决心向SNAKE复仇，并在影子摩西岛时间中以医疗支持的名义给SNAKE注射了"FOXDIE"病毒。最后，由LIQUD SNAKE假扮的米勒教官揭穿了直美的身份，坎贝尔随即将她逮捕。临死前灰狐告诉SNAKE当年杀死直美双亲的就是他，并希望SNAKE将此事转告直美，然而SNAKE最后还是隐瞒了事实。

MGS CHRONICLE 双蛇对决 终章

俯身准备拾取卡片的Snake侥幸躲过了Liquid致命的一枪，就在这时，刺耳的警报声尖锐地响彻基地，迫不得已Snake只得暂时躲了起来。当警报平息，Snake再次返回控制塔时发现Liquid与Ocelot都已经不在，根据Otacon的提示，Snake将常温下的PAL卡插进了终端计算机中，成功！当Snake将冷却变形后的PAL卡插入计算机并赶往高温地带时，米勒教官再次通知Snake，他在五角大楼的一个朋友告诉他"FOXDIE"是一种能够杀人于无形的病毒，根据事先设定好的程序，它只会对特定的对象产生作用，而感染FOXDIE的人临死时的症状非常类似心脏病发作——这和之前Snake遇到的两人情形完全相同。在随后的通话中，坎贝尔上校告诉Snake，直美博士被发现正在向阿拉斯加发送密码，因此已经被逮捕，而Snake如今的头号任务就是阻止METAL GEAR的发射。

在将PAL卡片进行高温变形往回赶的过程中，直美博士联系上了Snake并将她的身世说了出来：原来这个"直美"并不是真正的直美，她出生在非洲的罗得西亚（今津巴布韦），小时候父母死于战火，是灰狐将她抚养成人，之后由Big Boss将他们带到了美国。原来的直美早已经在中东被灰狐所杀，现在的这个直美其实是冒名顶替的，在得知被自己视若兄长的灰狐在桑给巴尔岛被Snake所杀后，直美决心替他报仇杀死Snake。但是在这次任务的执行过程中，直美开始意识到Snake并非她想象中的那么坏，也许与Snake做最后一战正是灰狐最大的心愿，而FOXDIE确实是一种能够使特定对象死亡的病毒，但给Snake注射FOXDIE并不是她的擅自决定，从一开始这就已经被纳入了计划之中……正当Snake想询问更多情况时直美的通讯被切断，坎贝尔上校强硬地命令Snake优先摧毁METAL GEAR。

尽管如今已经对整个任务充满了怀疑，Snake还是回到控制塔将变形后的PAL



卡插入计算机，然而系统竟然提示说爆炸程序已经成功启动！这时米勒教官再次通信Snake，原来当初这伙人包括擅长读心术的疯狂螳螂都没能从DARPA局长那里得到启动密码，而Ocelot又失手将其杀死，所以只能派擅长伪装的"章鱼"欺骗Snake，可惜"章鱼"虽然成功骗过了Snake，最终还是因为感染FOXDIE而死。他

BRIEF 系列秘闻 SECRET DISCOVERY 泰坦尼克号的友情客串 与雷电为敌的枪手

CASE 1 ROSEMARY

其实关于ROSEMARY这个角色究竟是虚拟的还是真实存在一直存在争议，在MGS2的游戏中，ROSEMARY是主角雷电的女朋友，在BIG SHELL篇的潜入任务中负责给玩家存储记录这一任务。到了游戏后期我们会逐渐得知真相，其实ROSEMARY是爱国者们派来以雷电女朋友的名义潜伏在他身边进行监视的，但是在这次任务中，真正的ROSEMARY并没有参与进来，与雷电交谈的那个“ROSEMARY”其实只不过是电脑AI模拟出来的，然而实际上这个人在游戏的“现实”中也是存在的。虽然是监视雷电的间谍，但在相处的过程中ROSEMARY真正爱上了雷电并且怀上了他的骨肉，游戏末尾他们在华盛顿街头的见面也证明了ROSEMARY这名角色的“真实”性。



↑莫非雷电和ROSEMARY也要?

ROSE，以及雷电的昵称“JACK”，相信不用我多说大家都知道是哪部经典影片中的主角了吧?

CASE 2 The Arsenal Tengu

这是出现在MGS2中，Arsenal Gear里的科幻特种部队的名称。Arsenal在英语里是“兵工厂，军火库”的意思，而Tengu来自日本民间鬼怪的传说，是一种住在高山中会变形的小型妖怪，经常跑到村子里来捣乱和祸害村民。游戏中这帮改造过的士兵实力强劲，给玩家们造成了不小的麻烦——特别是当时的雷电还是个全身装备都被缴了的裸男……



↑MGS2中有与枪手同名的敌人。

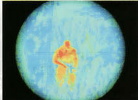
同样的，即便只是稍懂足球的朋友也都知道Arsenal在现实生活中可是英超联赛的老牌劲旅，而且还得到了一个名震欧陆的绰号“枪手”，从中可看出该队在球场上无坚不摧的杀伤力以及球迷和对手对它的敬意和仰慕。自1886年俱乐部组建以来，阿森纳一共获得顶级联赛冠军12次，足总杯冠军9次，联赛杯冠军2次，优胜者杯冠军1次。

BRIEF 装备解读 SNAKE'S EQUIPMENT 热能与夜视双重功用 赋予你一对千里眼

CASE 1 热能探测仪/Thermal Goggles

这个装备在系列中一直有着比较重要的地位，从最初的为了探测出敌人红外线装置到后来对付装备有隐形迷彩的特殊敌人，这个都是非常得力的帮手。在系列的设定中，可通过香烟来感应出红外线的位置，但是这个办法毕竟会消耗主角的体力，有了热能探测仪就完全不必担心这个问题了，装备上它之后就能清楚地看见红外线的位置。另外，在有的场景还有会自动掉落的地面陷阱，玩家稍不留神就会直接挂掉，装备上热能探测仪之后也能提前发现这种陷阱——虽然从科学的角度来讲，实在搞不大明白这种陷阱如何能够通过热能装置感应出来?

另外，从MGS1开始，会出现装备隐形迷彩的敌人，对付这种“肉眼”看不见的敌人就只有装备上热能探测仪才能感应到他们的位置——但MG2中的那个隐形BOSS无法通过这种手段定位。



↑在热像仪下的生物都是红色。

CASE 2 夜视仪/Night Vision Goggles

夜视仪是从MG2代时开始出现的，它的作用是在你装备上夜视仪之后，就能在一些黑暗的特定场景之中看清楚周围的环境。现实生活中的夜视仪主要是利用光电转换技术的军用夜视仪器，它分为主动式和被动式两种：前者用红外探照灯照射目标，接收反射的红外辐射形成图像；后者不发射红外线，依靠目标自身的红外辐射形成“热图像”，故又称为”热像仪”——实际上和热能探测仪差不多。



↑夜视仪镜头下的世界……

在游戏中，夜视仪的主要作用就是在黑暗的地方改善可视范围，所以当玩家装备上夜视仪之后，周围的环境会变成暗绿色，虽然仍然不是很清楚，但在特定的情况下已经足够我们应付这些环境了。需要注意的是，夜视仪和热能探测仪在使用场合上是有区别的，不要混为一谈。



KOJIMA BLOG

松花贤和访谈摘要

让新手也能够快乐游戏

——一旦敌方士兵被发现，就会在地图上显示出来的“即时地图”系统，本来是只在个人电脑上才能有的很有意思的机能吧?

松花■比如玩家通过AP热点交换互相的情报时，光用文字来表达是非常麻烦的，可是通过“即时地图”就可以自己在地图上看见伙伴给的情报了。只要拥有这项便利的功能，就可以在“合金装备 入口”里实现呼唤伙伴的功能了。这样想想看，也许以后可以用手机帮助来完成这个功能，比如出远门的时候，手机忽然“哔哔”作响，打开一看，上面显示“前面的咖啡店里有厉害的士兵”，思路想梦想一样越来越大（笑）感觉不是光游戏机能作到，还需要添加各种各样的东西，以后还将有各种有趣的东西出现。

——那么这次加入的本不属于ACT游戏的“サイバーバル”模式是什么原因呢?

松花■作为一直围绕着网络游戏的问题就是，高手与新手玩家之间的差距。特别是这种对战游戏，新玩家如果与高手碰面，一定马上就会被击倒，结果是新玩家很有可能不再碰这款游戏。但制作游戏也不能完全倒向新玩家，怎样做才能使新玩家顺利地与高手进行对战，同时新玩家的水平也能得到提高，这是个永久的难题。我们对它做出的试用解答是“サイバーバル”。不善于ACT的玩家也可以参考SLG那样的サイバーバル，使用战术来同对方战斗。

们之所以让Snake前进到这种地步，就是为了借Snake的手来启动发射程序。经过坎贝尔上校和梅玲的协助，终于发现这个“米勒”教官竟然就是Liquid假扮的，真的米勒早已于3天之前死在了家中！这时，通讯器里传来了Liquid熟悉的声音“我亲爱的兄弟，你可以死了！”话音刚落，Snake所在的控制塔便被封闭并且开始缓慢注入毒气！

好在这时Otacon的黑客技术发挥了作用，他及时将门打开，Snake随后追出门外。在进入METAL GEAR的驾驶舱前，Liquid告诉Snake，所谓的解救人质、组织核危机其实都只是五角大楼的幌子，他们的真实目的是让被注射了FOXDIE的Snake潜入基地并将病毒感染给与他接触过的恐怖分子，这样他们就能兵不血刃的杀死恐怖分子并将毫发无伤的METAL GEAR与基因战士部队据为己有，完全不知情的Snake只不过是被五角大楼利用的工具而已。唯一出乎Liquid意料的就是，根据内线的情报，直美博士曾经在任务开始前私自改动了FOXDIE的程序，具体情况和动机则未知。而作为“恐怖之子”计划的产物，Snake继承了Big Boss的显性基因，Liquid则是继承了Big Boss的隐性基因，Liquid诞生的意义仅仅是为了Snake的完美，因此他要展开自己的报复。

此时已经多说无益，Snake与Liquid驾驶的METAL GEAR展开了激战，然而Snake一直无法找到对方的弱点，关键时刻灰狐赶到，告知Snake METAL GEAR的弱点就在其左肩的雷达装置，随后两人携手与METAL GEAR展开战斗。可惜面对强大的METAL GEAR，即便是灰狐最终也惨死当场，临死前他告诉Snake“我们并不是政府或是其他任何人的工具，战斗是我唯一擅长的事情，至少我总是能够为了自己的信仰而战，祝你好运，Snake……”

最终Snake成功摧毁了METAL GERA，而Liquid也将整个恐怖之子计划告诉了Snake，之后在肉搏战中Snake将Liquid打下了高台。随后Snake带着Meryl赶在B2轰炸机前来摧毁基地之前逃出生天，Liquid则死于FOXDIE病毒发作。在阿拉斯加一望无际的大雪原上，两人坐上了雪地摩托，“Snake……”Meryl搂着对方的腰刚想说些什么，“戴维，叫我戴维。”告诉了对方自己的真实姓名，Snake驾驶摩托载着两人驶向远方，驶向全新的生活……

“不要让自己被所谓的命运所束缚。”



新作游戏发售表

因为E3的关系，本期新作游戏发售表上的变化比较大，各机种都发表了一些新作，或者公布了某些大作的发售日。不过，这次E3公布的年内主要作品大多集中在秋冬两季，近期状况依然比较平静。NDS上的《美妙世界》已经迎来了发售日，这是一款系统和世界观都非常有趣的作品，拥有NDS主机的玩家可以尝试一下。 责编/蓍子

PS2

中文名	原名	类型	厂商
7月23日			
NASCAR赛车08	NASCAR 08	RAC	EA
7月24日			
吉他英雄 摇滚80年代	Guitar Hero：Rocks the '80s	RAG	RedOctane
NHRA短程拖车赛 冠军杯倒计时	NHRA：Countdown to the Championship	RAC	Valusoft
7月26日			
城堡幻想 阿里哈托战记	キャッスルファンタジア アリハト战记	AVG	GN SOFTWARE
乐园Stories	まほろばStories	RPG	Dimple
夜刀姬斩鬼行 剑之卷	夜刀姫斩鬼行 –剑の巻–	ACT	Nine's fox
一骑当千 光明之龙	一騎当千 シャイニングドラゴン	ACT	MMV
月面兔兵器米娜 两个PROJECT M	月面兔兵器ミーナ –ふたつのPROJECT M	AVG	IDEA FACTORY
海滨弹子14风云与大海IN冲绳	パチパラ14风と云とスーパー海IN冲縄	RPG	IREM
KOF极限冲击A规则	KOFマキシマムインパクト レギュレーション "A"	FTG	SNK PLAYMORE
大都技研公式弹子模拟 震动 II	大都技研公式パチスロシミュレーター シェイクII	TAB	PAON
合金装备20周年纪念 合金装备・泰利德合集	メタルギア ソリッド コレクション	ACT	KONAMI
7月31日			
哈利・波特合集	Harry Potter Collection	AVG	EA
世界冠军杯纸牌	World Championship Cards	TAB	Crave
8月2日			
雷米的美味餐厅	レミーのおいしいレストラン	AVG	THQ
J联盟胜利十一人2007 俱乐部冠军杯	Jリーグウイニングイレブン2007	SPG	KONAMI
8月9日			
翡翠水滴 绯色的欠片2	翡翠のしずく 绯色の欠片2	AVG	
xxxHOLiC 四月一日的十六夜草话	xxxHOLiC –四月一日の十六夜草话–	AVG	MMV
SIMPLE2000系列Vol.119 THE生存游戏2	SIMPLE2000シリーズVol.119 THEサバイバルゲーム2	ACT	D3 Publisher
★最终幻想XII国际版 黄道宫职业系统	FF12 インターナショナル/ゾディアック ジョブシステム	RPG	SQUARE ENIX
8月14日			
德国巡回保龄球赛	Brunswick Pro Bowling	SPG	Crave
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
高校音乐剧 唱响青春	High School Musical：Sing It!	RAG	Disney
模拟小镇2	Metropolismania 2	SLG	D3 Publisher
8月23日			
★战国无双2 猛将传	战国无双2 猛将传	ACT	KOEI
Pure×Cure Recovery	ピュア×キュア リカバリー	AVG	Alchemist
养育犬福 茁壮成长	すくすく犬福 もっとすくすく	PUZ	Compile Heart
8月28日			
特技人：引爆	Stuntman：Ignition	RAC	THQ
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
8月30日			
妖鬼姬传 魔怪幻灯话	妖鬼姫传 あやかし幻灯话	AVG	IDEA FACTORY
Chanter 如果你的歌声传到	シャンテ –キミの歌がとどいたら–	AVG	Interchannel
Palais De Reine	パレドゥレーヌ	AVG	Interchannel
水夏A.S+ 永恒之名	水夏A.S+ エターナルネーム	AVG	Sweets
银魂 和银一起！我的歌舞伎町日记	银魂 银さんと一绪！俺のかぶき町日记	ACT	NBGI
狂热节拍 II DX13 DistorteD	ビートマニアIIDX13 DistorteD	RAG	KONAMI
家庭教师HITMAN 拼命之炎与黑之记忆	家庭教师ヒットマンREBORN 死ぬ气の炎と黒き记忆	FTG	MMV
9月3日			
NHL 2K8	NHL 2K8	SPG	2K Sports
暴力金属赛车	Earache Extreme Metal Racing	RAC	Metro 3D
9月4日			
EyeToy：Play3	EyeToy：Play3	ACT	SCE
超级皮卡	Super PickUps	RAC	XS Games
虹吸战士 黑镜	Syphon Filter：Dark Mirror	ACT	SCE
9月5日			
世界冠军杯彩球战	World Champion Paintball	STG	Valu Soft
9月6日			
鬼火	ウイル・オ・ウィスプ	AVG	IDEA FACTORY
七色糖果Pure!	なないろ★ドロップス Pure!	AVG	Media Works
9月11日			
NHL 08	NHL 08	SPG	EA
9月13日			
死角侦探 空之世界Thousand Dreams	死角探偵 空の世界 Thousand Dreams	AVG	Nine's fox
9月18日			
犯罪现场调查：三维谋杀案	CSI：Dimensions of Murder	AVG	Ubisoft
极品醉车2 激情之夜	Juiced 2：Hot Import Nights	RAC	THQ
华纳群星总动员 超级兵工厂	Looney Tunes：Acme Arsenal	ACT	Warner Bros
80年代歌星	SingStar '80s	RAG	SCE
9月20日			
公主协奏曲	プリンセスコンチェルト	RPG	Broccoli
圣兽 螺旋之章	セイント・ビースト 螺旋の章	AVG	MMV
9月27日			
梦幻之星 宇宙 伊尔米纳斯的野望	ファンタシースターユニバース イルミナスの野望	RPG	SEGA
悠久之樱	悠久ノ樱	AVG	IDEA FACTORY
彩色水族馆 My Little Mermaid	カラフルアクアリウムMy Little Mermaid	AVG	Nine's fox
新天魔界 混沌世纪 愿望	ジェネレーション オブ カオス ディザイア	RPG	IDEA FACTORY
今天开始是魔王 真魔国的假日	今日からマ王 真マ国の休日	AVG	NBGI
2007年发售预定			
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM
魔塔大陆2 少女们响彻世界的创造诗	アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗	RPG	BANPRESTO
天使侧像	エンジェルプロファイル	RPG	Genex

Wii

中文名	原名	类型	厂商
7月26日			
机动战士高达MS战线0079	机动战士ガンダムMS战线0079	ACT	NBGI
罪恶工具XX Accent Core	ギルティギア イグゼクス アクセントコア	FTG	ARC SYSTEM
噗哟噗哟	ぷよぷよ!	PUZ	SEGA
Dewy's Adventure 水精杜伊的大冒险	Dewy's Adventure水精デューイの大冒险	ACT	KONAMI
拼图解谜 今天的WANKO	ジグソーパズル きょうのわんこ	PUZ	HUDSON
马里奥聚会8	マリオパーティ8	ETC	任天堂
7月24日			
异形症候群	Alien Syndrome	RPG	SEGA
巨虫魔岛	Escape from Bug Island	ACT	Eidos
7月30日			
马里奥足球	Mario Strikers Charged	SPG	任天堂
7月31日			
台球聚会	Pool Party	SPG	SouthPeak
8月2日			
永恒蔚蓝	フォーエバーブルー	ETC	任天堂
雷米的美味餐厅	レミーのおいしいレストラン	AVG	THQ
8月7日			
不羁摇摆	Boogie	RAG	EA
8月14日			
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
高校音乐剧 唱响青春	High School Musical：Sing It!	RAG	Disney
8月20日			
水银 熔化革命	Mercury Meltdown Revolution	PUZ	IE
8月27日			
银河战士PRIME3 堕落	Metroid Prime 3：Corruption	STG	任天堂
狂欢节	Carnival Games	ACT	Global Star
8月28日			
宇宙家庭	Cosmic Family	ACT	Ubisoft
太空站大亨	Space Station Tycoon	SLG	NBGI
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
8月发售预定			
Dave Mirra自行车越野挑战赛	Dave Mirra BMX Challenge	RAC	Crave
经典弹珠 威廉姆斯典藏版	Pinball Hall of Fame：The Williams Collection	TAB	Crave
章鱼气泡	しゃるうぃ☆たころん	PUZ	Compile Heart
新・中华大仙 麦克尔与明明的冒险	新・中华大仙 マイケルとメイメイの冒险	STG	STARFISH SD
9月11日			
战火兄弟连 急速推进	Brothers in Arms：Double Time	FPS	Ubisoft
9月20日			
★战国无双KATANA	战国无双KATANA	ACT	KOEI
愤怒乒乓	Balls of Fury	SPG	DSI
9月25日			
DDR热舞聚会	Dance Dance Revolution：Hottest Party	RAC	KONAMI
FIFA足球08	FIFA Soccer 08	SPG	EA
11月12日			
★超级马里奥银河	スーパーマリオギャラクシー	ACT	任天堂
12月3日			
★任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂
2007年年内预定			
Wii Music	Wii Music	ETC	任天堂
突击高级战争W	突击ファミコンウォーズW	SLG	CAPCOM
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM
灵魂能力 传说	ソウルキャリバー レジェンズ	ACT	NBGI
发售日未定			
★生化危机Umbrella编年史	バイオハザード アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM
★最终幻想 水晶编年史 Crystal Bearer	FFCCクリスタルベアラー	RPG	SQUARE ENIX
陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫	RPG	SQUARE ENIX

PS3

7月23日			
NASCAR赛车08	NASCAR 08	RAC	EA
7月26日			
湾岸午夜赛车	湾岸ミッドナイト	RAC	元气
大众高尔夫5	みんなのGOLF5	SPG	SCE
8月2日			
维加斯赌局 扑克版	High Stakes on the Vegas Strip: Poker Edition	TAB	SOE
8月9日			
蛇珠	Snakeball	ACT	SCE
8月14日			
龙穴	Lair	ACT	SCE
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
8月16日			
视觉创造	EyeCreate	ETC	SCE
8月20日			
勒颈	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
8月21日			
幽灵行动 尖峰战士2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	STG	Ubisoft
8月23日			
山佐Digi世界SP 弹子战国无双	山佐Digiワールド SP パチスロ战国无双	TAB	YAMASA
8月28日			
特技人：引爆	Stuntman：Ignition	RAC	THQ
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
荣誉勋章 空降师	Medal of Honor：Airborne	FPS	EA
8月30日			
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm：The Hundred Years' War	ACT	KOEI
9月3日			
黑暗地带 战区51	BlackSite：Area51	ACT	Midway Games
NHL 2K8	NHL 2K8	SPG	2K Sports
9月4日			
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCE
科林麦克雷拉力	DiRT	RAC	Codemasters
9月18日			
炽天使2 隐秘任务	Blazing Angels2：Secret Missions	SLG	Ubisoft
极品醉车2 激情之夜	Juiced 2：Hot Import Nights	RAC	THQ
滑板	skate	SPG	EA
2007年发售预定			
★合金装备·索利德4 爱国者之铳	メタルギアソリッド4 ガンズ·オブ·ザ·パトリオット	ACT	KONAMI
★刺客信条	アサシン クリード	ACT	Ubisoft
★真·三国无双5	真·三国无双5	ACT	KOEI
忌火起草	忌火起草	AVG	SEGA
致命惯性	Fatal Intertia	RAC	KOEI
2008年发售预定			
灵魂能力4	ソウルキャリバー4	FTG	NBGI
发售日未定			
★生化危机5	バイオハザード5	ACT	CAPCOM
★怪物猎人3	モンスターハンター3	ACT	CAPCOM
★仁王	仁王	ACT	KOEI
★白骑士物语	白骑士物语	RPG	SCE

XBOX360

7月23日			
NASCAR赛车08	NASCAR 08	RAC	EA
7月发售预定			
双重世界	Two Worlds	RPG	SouthPeak
8月6日			
勒颈	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
神人	Too Human	AVG	Microsoft
摩托GP'07	MotoGP '07	RAC	THQ
8月21日			
生化奇兵	Bio Shock	RPG	2K Games
8月27日			
荣誉勋章 空降师	Medal of Honor：Airborne	FPS	EA
8月28日			
高达无双	Dynasty Warriors：Gundam	ACT	NBGI
特技人：引爆	Stuntman：Ignition	RAC	THQ
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
9月3日			
黑暗地带 战区51	BlackSite：Area51	ACT	Midway Games
9月11日			
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	KOEI
9月18日			
大蛇无双	Warriors Orochi	ACT	KOEI
炽天使2 隐秘任务	Blazing Angels2：Secret Missions	SLG	Ubisoft
9月25日			
★光环3	Halo3	FPS	Microsoft
10月2日			
★VR战士5	Virtua Fighter 5	FTG	SEGA
11月发售预定			
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm：The Hundred Years' War	ACT	KOEI
2007年发售预定			
★失落的奥德赛	Lost Odyssey	RPG	Microsoft

NDS

7月26日			
芝麻豆 温馨日记	まめゴマ ほのぼの日记	SLG	TDK CORE
太鼓达人DS触摸音乐祭	太鼓の达人DS タッチでドコドン	RAG	NBGI
7月27日			
美妙世界	すばらしきこのせかい	RPG	SQUARE ENIX
8月2日			
昆虫战争	昆虫ウォーズ	SLG	SUCCESS
雷米的美味餐厅	レミーのおいしいレストラン	AVG	THQ
滑动冒险 磁石小子	スライドアドベンチャー マグキッド	ACT	任天堂
8月9日			
SD高达G世纪 交叉动力	SDガンダムGジェネレーション クロスドライブ	SLG	NBGI
装扮小狗 占卜频道	ワンタメ うらないチャンネル	ETC	CAPCOM
8月23日			
★最终幻想水晶编年史 命运之轮	FFCCリング·オブ·フェイト	RPG	SQUARE ENIX
8月30日			
ONI零 战国乱世百花缭乱	ONI零 战国乱世百花缭乱	AVG	Compile Heart
召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣	サモンナイト ツインエイジ 精灵たちの共鸣	RPG	BANPRESTO
海贼王 Gear Spirit	ワンピース ギアスピリット	ACT	NBGI
8月发售预定			
伪之轮舞曲	伪りの轮舞曲	RPG	SUCCESS
9月13日			
★口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队	RPG	POKEMON
★口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 暗の探检队	RPG	POKEMON
9月20日			
元素圣兽 五柱神之谜	エレメンタルモンスター 五柱神の谜	TAB	HUDSON
拯救德尔托拉 七块宝石	デルトラクエスト 7つの宝石	RPG	NBGI
9月27日			
兽神传 终极兽战士	兽神传 アルティメットビーストバトラーズ	TAB	KONAMI
2007年发售预定			
★勇者斗恶龙IX 星空守望者	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	RPG	SQUARE ENIX
★最终幻想战略版A2 封穴的魔导书	ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア	SLG	SQUARE ENIX
★A.S.H.	A.S.H.	RPG	任天堂
三国志DS2	三国志DS2	SLG	KOEI
游戏王 卡片历书	游戏王デュエルモンスターズ カードアルマナック	TAB	KONAMI
流星洛克人2	流星のロックマン2	RPG	CAPCOM
发售日未定			
★最终幻想IV	ファイナルファンタジーIV	RPG	SQUARE ENIX

PSP

7月26日			
捉猴 群猴大作战	サルゲッチュ！サルサル大作战	ACT	SCE
合金装备20周年纪念 合金装备·索利德合集	メタルギア ソリッド コレクション	ACT	KONAMI
游戏王GX 双重之力2	游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース2	TAB	KONAMI
7月31日			
疯狂出租车 乘客战争	Crazy Taxi：Fare Wars	RAC	SEGA
龙与地下城 战略版	Dungeons & Dragons Tactics	RPG	Atari
8月2日			
极魔界村 改	极魔界村 改	ACT	CAPCOM
8月7日			
盗墓者 十周年纪念版	Lara Croft Tomb Raider：Anniversary	AVG	Eidos
8月9日			
狂野历险XF	ワイルドアームズ クロスファイア	RPG	SCE
8月16日			
雪PORTABLE	SNOW PORTABLE	AVG	PROTOTYPE
8月23日			
龙骑士的咏叹调 直至龙眠	ドラグナーズアリア 龙が眠るまで	RPG	日本一
9月13日			
★核心危机 最终幻想VII	クライシス コア·ファイナルファンタジーVII	RPG	SQUARE ENIX
Fate/Tiger斗技场	フェイト/タイガーころしあむ	FTG	CAPCOM
9月27日			
英雄传说2空之轨迹SC	英雄传说2空の轨迹SC	RPG	FALCOM
湾岸午夜赛车Portable	湾岸ミッドナイト ポータブル	RAC	元气
11月发售预定			
★战神 奥林匹斯之链	God of War：Chains of Olympus	ACT	SCE
★寂静岭 起源	サイレントヒル オリジンズ	AVG	KONAMI

有所思VOL.2

多些务实，少些务虚，我们这个产业才有希望

DarkBaby专栏 Vol.003



徐继刚，上海人，游戏业资深玩家兼本刊特约撰稿人。其对游戏文化、游戏产业的见解及认识，加上深厚的思想底蕴，使他的文章释放出独特的力量。





不抱着什么欲望或企图而去认真做一件事情，可以算是真诚的极致体现。

诚

近日在网上看到一则比较感人的消息：有位台湾玩家用长达4年多的时间独自汉化完成了SFC版的著名S·RPG游戏《Tactics Ogre》（通常译为《皇家骑士团2》），他在BLOG中宣称此举目的主要在于自娱自乐，同时也希望借此让更多人能深入了解这款伟大的传世佳作。

古人王夫之曾云："无欲念而为之者，是为至诚也！"其大意即不抱着什么欲望或企图而去认真做一件事情，可以算是真诚的极致体现。汉化一款十几年前的老游戏，显然不会有什么名或利的收获，更况且该游戏浩瀚的文字量达数十万之巨，过去曾有国内著名游戏论坛集结高手多人进行汉化翻译亦中途搁浅，由此观这名玩家，其志之坚、其意之诚实令人由衷敬佩。

然而让我万万没有想到的是，如此一个值得称道的善举却依然在国内某些封闭的小圈子里掀起了些许波澜。某著名汉化组领军人物对外宣称如果不是因为台湾玩家的繁体汉化版即将完工，由他们制作的PS版《皇家骑士团2》原本也可能于近期完工（以前怎么从来没有听说过？）。某相关游戏专题站也几乎同时宣布其集结大量高手名家联手制作的汉化版不日问世，公告中多处露骨暗示其版本的"正统性"（先前都忙什么去了？）。甚至还有若干汉化界知名人士站出来痛斥台湾朋友公然践踏版权，纯系表里不一的伪君子云云。

纯粹站在一个游戏玩家的角度，民间自发的游戏汉化行为无疑是功德无量的善举，能够让一些外语水平有限的国内玩家们更深入了解游戏的精髓所在。我们也完全可以相信，游戏汉化和私人游戏论坛等最初诞生的出发点可能完全是基于个人爱好，早期确实有许多先驱人物做出了无私奉献，甚至有人在生命垂危时依然时刻牵挂。但是随着时间的推移，越来越多的名利驱使使得这个原本纯净的圈子变得污浊不堪。有人只不过汉化过数个文字量几乎可以忽略不计的动作类游戏便自鸣得意，沾沾自喜以圈内元老自居。也有些所谓业界达人热衷于沽名钓誉，自诩参与过数十个汉化项目，实际却从来没有做过分毫努力。最近一个汉化组经过多时努力终于完成了RPG名作《格兰蒂亚》的汉化工作，该项目同样历时四年之久，文字量多达60余万字。然而汉化组有成员私下对外透露，某原本承诺负责部分翻译工作的网络名人过去长期托故难觅踪迹，作品一旦完成，却抢先跳到台前大张旗鼓地披露消息，一时间似乎全部功绩都归于彼身。



随着烧录卡生产商和游戏主题站等各种利益团体介入国内汉化界，铜臭气息日益浓郁。时下颇有些汉化组居然把游戏资源这种拥有版权的公器视为私物，往往几个人的团队就同时大张旗鼓发表十数个汉化项目，不惜为了争夺一些知名度高且汉化难度较低的游戏相互大打口水仗，甚至还有上演类似无间道的精彩把戏。有人把国内汉化界的现状生动归纳为"新圈地运动"，各路人马热衷于"发表"项目作秀，而汉化品质则由于诸多原因泥沙俱下，一旦有人对汉化进度和品质表示哪怕些微的质疑，圈内著名人士们则会声色俱厉地跳出来驳斥之："你们原本吃的就是免费午餐，还有什么资格挑肥拣瘦的？！"按照他们的奇特逻辑，我们国家的公务员同志们也完全可以在接待公民时态度粗暴，原本就是无偿地为人民服务嘛，老百姓有什么资格质疑服务质量呢……

曾经有部分民间汉化工作者幻想着凭借自身实力被开发厂商招安，然而在万马齐喑的国内TV游戏市场，所有的一厢情愿终究成了泡影，甚至某扎根国内的日系企业内部还有着禁止录用有参与民间汉化记录人士的潜规则，生怕版权意识淡薄的人士成为潜伏于企业内部的"毒瘤"。于是乎，开发厂商眼中的那些毒瘤们许多最终不得不被D版商招安，深刻体验到理想与现实的差距。

曾经有部分民间汉化工作者幻想着凭借自身实力被开发厂商招安，然而在万马齐喑的国内TV游戏市场，所有的一厢情愿终究成了泡影。

民间游戏汉化的原点不外乎玩家出于对国外游戏个人喜好的自发性活动，时至今日，真正支撑大局的还是这些完全出于对游戏本身的热爱并完全抛弃功利心的人士们。汉化并不仅仅是要具备外语功底和电脑编程知识就够了，更需要具备的是超乎常人的毅力。曾经有一位朋友谢绝了每千字数百元翻译外文技术资料的高酬劳稿约，而长达数个月默默埋头翻译润色了几十万字的某日文RPG游戏，甚至丝毫不计较汉化版最终发布时署名居于他人之后。他曾经对笔者说："只要有更多的人能够了解到这款游戏的伟大，那么我所有的付出都是值得的！"——或许，这样的举动才是热爱游戏的极致体现，其品格足以令人感佩，乃至自愧。

时下国内顺调进行中的几个知名汉化项目，如MONKEYKING的《灵魂黑客》、MELTINA的《龙战士1+2》、KENYO的《不可思议的迷宫 风来的西林》和HUYA的《LIVE A LIVE》等都算是文字量可观的大部头作品，所幸主持者原本对该游戏造诣极深，最终成品的品质完全值得期待。最近，有个NDS用著名AVG游戏汉化组曾力邀笔者挂名担当品质监督，自问才疏学浅且积无寸功而婉言谢绝，只能付之以廉价的精神支持。近日和一个汉化界的朋友进行了探讨，此君对独自汉化《皇家骑士团2》的台湾朋友的张扬个性颇感不满，认为果真如其在个人BLOG中所宣称的那么无私，完全没有必要跑去诸如巴哈姆特等著名游戏网站进行自我炒作。笔者对此种言论并不敢苟同，从个人的价值观角度进行判断，一个人有毅力在长达四年多的时间里脚踏实地完成了自己的奋斗目标（或许在许多人眼里不值一渺），也确实具备了足够的炫耀资本。况且汉化游戏的原本出发点就是为了普惠众人，适当的宣传造势显然还是必不可欠的。无论如何，台湾某先生对于游戏的赤子之心完全值得信赖，圈内朋友还是应该有些宽容之心为宜。

当年曾经有这样一位网络名人，煞有介事地搞起了所谓游戏专题研究，一下子着手十来个游戏名作，由于此公先声夺人且手腕高明，许多原本有志深入研究的同道不得不退避相让，最终某人果然如愿以偿地受邀加盟国内一家知名专业媒体就职。惜哉，那些曾经备受期待的游戏研究专题，至今还令人心酸地一个个开着天窗，许多原本值得向大众推荐的不知名佳作，因此白白错过了大好的推广时机，笔者至今常深以为撼！

多一些务实、少一些务虚，我们这个产业才会真正有希望……

So COOL

No.22
AUG 2007
8
优惠价:15元



20大潮流品牌

Brand News

夏季新作

•海外潮流品牌•港台人气潮牌•潮流店铺 示范关键新品穿搭

7月下旬全国上市!!